

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
CURSO DE DOUTORADO EM EDUCAÇÃO

ALEX SANDRO C. SANT'ANA

**O SER DA PRESENÇA DA DOCÊNCIA COM O DISPOSITIVO TABLET PC E  
AS TEIAS EDUCACIONAIS DE APRENDIZAGENS INCLUSIVAS NA [PSICO]  
PEDAGOGIA SOCIAL HOSPITALAR**

VITÓRIA  
2014

ALEX SANDRO C. SANT'ANA

**O SER DA PRESENÇA DA DOCÊNCIA COM O DISPOSITIVO TABLET PC E  
AS TEIAS EDUCACIONAIS DE APRENDIZAGENS INCLUSIVAS NA [PSICO]  
PEDAGOGIA SOCIAL HOSPITALAR**

Tese apresentada ao curso de Doutorado em Educação do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Educação.

Orientador: Prof. Dr. Hiran Pinel

VITÓRIA

2014

Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP)  
(Biblioteca Central da Universidade Federal do Espírito Santo, ES, Brasil)

---

S231 Sant'Ana, Alex Sandro Coitinho, 1981-  
O ser da presença da docência com o dispositivo tablet PC e as  
teias educacionais de aprendizagens inclusivas na [psico] pedagogia  
social hospitalar / Alex Sandro Coitinho Sant'Ana. – 2014.  
303 f. : il.

Orientador: Hiran Pinel.  
Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal do Espírito  
Santo, Centro de Educação.

1. Ser da presença: docência. 2. Pedagogia: Fenomenologia  
Existencial. 3. Didática: Informativa Educativa: Tablet PC: Dispositivos  
móveis. I. Pinel, Hiran. II. Universidade Federal do Espírito Santo. Centro  
de Educação. III. Título.

CDU: 37

---



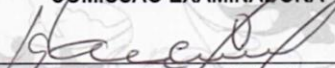
**ALEX SANDRO COITINHO SANT'ANA**

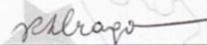
**O SER DA PRESENÇA DA DOCÊNCIA COM O DISPOSITIVO TABLET  
PC E AS TEIAS EDUCACIONAIS DE APRENDIZAGENS INCLUSIVAS  
NA [PSICO] PEDAGOGIA SOCIAL HOSPITALAR**

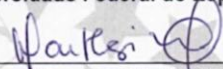
Tese apresentada ao Curso de Doutorado em  
Educação da Universidade Federal do Espírito  
Santo como requisito parcial para obtenção do  
Grau de Doutor em Educação.

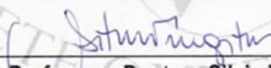
Aprovada em 28 de março de 2014.

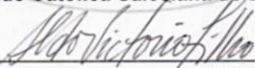
COMISSÃO EXAMINADORA

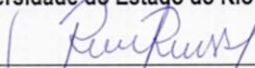
  
Professor Doutor Hiran Pinel  
Universidade Federal do Espírito Santo

  
Professor Doutor Rogério Drago  
Universidade Federal do Espírito Santo

  
Professora Doutora Martha Tristão Ferreira  
Universidade Federal do Espírito Santo

  
Professora Doutora Sílvia Moreira Trugilho  
Faculdade Católica Salesiana do Espírito Santo

  
Professor Doutor Aldo Victório Filho  
Universidade do Estado do Rio de Janeiro

  
Professor Doutor Rodrigo Rossoni  
Universidade Federal da Bahia



À *Internet*, por tudo que fui, sou e serei, uma pessoa entregue às coisas do mundo, como as ferramentas, por exemplo, que produzem outros sentidos produzidos pelos humanos. Eu “dou” sentido a um dispositivo em minhas “mãos”, sendo que o tablet se torna outro mundo social quando eu o (co)movo. Manifesta-se o ser da presença da docência a partir das ciberespacialidades de sentidos constituídas no mundo *atual-virtual*.

À *serenidade*, tão bem conceituada por Martin Heidegger.

## AGRADECIMENTOS

Ao orientador, Prof. Dr. Hiran Pinel, pelo desvelamento de subjetividade *institucional-inclusiva* ao aceitar-me como orientando, bem como por seu intenso ato mobilizador de novas possibilidades de pesquisa e reflexão acadêmico *lúdico-educativo-imagético-existencial* nas orientações via mundos *atual-virtual*.

À Patrícia Moura Pinheiro, pelas manifestações de companheirismo em meus momentos de aflição.

À minha cunhada Joana Santos.

À minha mãe, aos meus irmãos e demais familiares.

À professora doutora Denise Meyrelles de Jesus pela participação na comissão examinadora de minha Qualificação I.

Ao professor doutor Rogério Drago pela participação na comissão examinadora de minha Qualificação II e Defesa de Tese.

Aos demais professores da comissão examinadora de tese pelo carinho, atenção e recomendações.

Aos demais professores e professoras do PPGE-UFES.

Aos membros e colegas da linha de pesquisa Diversidade e Práticas Educacionais Inclusivas, da qual meu orientador é líder.

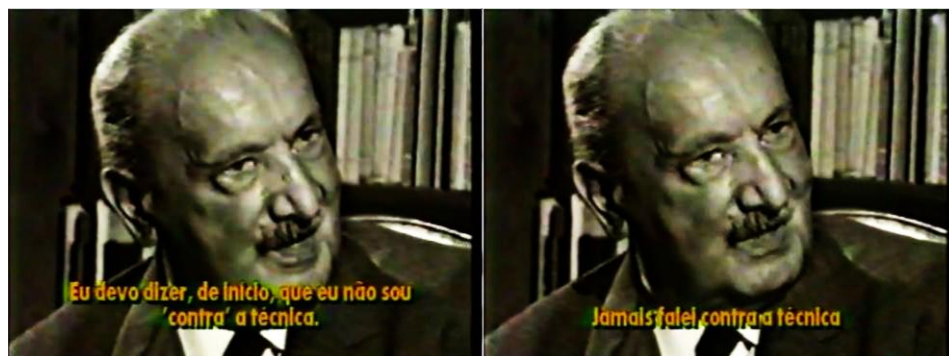
Aos demais colegas de curso de doutorado do PPGE-UFES.

Aos funcionários do PPGE-UFES.

À Universidade Federal do Piauí (UFPI), campus de Picos-PI, especialmente meus colegas que colaboram com meu desenvolvimento profissional.

À professora Maria Cézar Sousa, professora da UFPI, Campus de Picos, coordenadora de projeto de extensão sobre brinquedoteca hospitalar.

Aos meus alunos e minhas alunas dos cursos nos quais eu lecionei na Universidade Federal do Piauí (UFPI) e especialmente às graduandas do curso de Pedagogia que participaram da pesquisa.



*"Tento compreender a essência da técnica. Numa reunião em Lindau sobre esse assunto eu já falei; numa conferência pronunciada em Messkirch, há alguns anos. É preciso evitar o mal-entendido segundo o qual eu seria contra a técnica. Na técnica, a saber, em sua essência, eu vejo que o homem é posto sob o domínio de uma potência que o leva a revelar seus desafios e diante da qual ele não é mais livre - eu vejo que algo se anuncia aqui, a saber, uma relação entre o Ser e o homem e que essa relação, que se dissimula na 'essência' da técnica, poderia um dia desvelar-se com toda sua clareza. Não sei se isso acontecerá! Vejo, contudo, na essência da técnica, a primeira aparição de um segredo muito mais profundo que denomino 'Ereignis', donde se pode deduzir que não se trata absolutamente de uma resistência à técnica ou de sua condenação. Porém, trata-se de compreender a essência da técnica e do mundo técnico. Em minha opinião, isso não pode ser feito enquanto nos movermos, no plano filosófico, dentro da relação sujeito-objeto. Isto significa: a 'essência' da técnica não pode ser compreendida a partir do Marxismo"* (HEIDEGGER, informação verbal<sup>1</sup>, apud WISSER, 1969, acesso em 21 jul. 2012).

---

<sup>1</sup> Entrevista concedida por Martin Heidegger ao professor Richard Wisser em 24 de setembro de 1969.

## RESUMO

Problematiza fenomenologicamente o *ser da presença* (HEIDEGGER, 2006) da docência mediante pesquisa sobre a docência de discentes de licenciatura plena em Pedagogia no uso do dispositivo móvel *tablet PC* em uma brinquedoteca hospitalar. Para isso, de modo formal, foi escalonado um objetivo geral, qual seja: problematizar o ser-aí nos fluxos de transformação continua que, por ventura, projetariam o ser da presença da docência com o dispositivo móvel *tablet PC* e as teias educacionais de aprendizagens inclusivas advindas dessa aprendizagem junto ao outro no mundo. A tese confirmada foi a de que um simples artefato/ dispositivo/ ferramenta como é um *tablet PC* é capaz de produzir mais sentidos e significados quando está sob o manuseio de estudantes universitárias de Pedagogia que o utilizam numa brinquedoteca hospitalar de um hospital público de Picos-PI, discentes essas (que se aproximam do que se pode reconhecer como Psicopedagoga) que atuam dentro do que se denomina Pedagogia Hospitalar. A metodologia utilizada foi de inspiração fenomenológica-existencial com o finco, dentre outros, de descrever a tessitura de *teias educacionais* de aprendizagens inclusivas advindas dos *fluxos de transformação contínua* geradas no contexto de um domínio de uma potência que incentivava a descoberta de desafios lúdico-educativos com a técnica digital e a transição paradigmática da condição sócio historicamente determinada de sujeito para o ato de tornar-se agente codeterminante de fatores capazes de desvelar o *ser*. Os resultados demonstram que os procedimentos manifestados nas ações humanas desenvolvidas com o *tablet PC* desvelaram uma possível constituição de um campo profissional para a psicopedagogia social hospitalar, revelando modos diferenciados de ser sendo da presença da docência. Infere ainda que o trabalho [psico] pedagógico perante esse tipo específico de tecnologia móvel digital, quando disponibilizada às crianças e não somente aos adultos, tende a ocorrer mediante o predomínio de demandas por intervenções pontuais junto ao fluxo de aprendizagem em que o agente aprendente está inserido e com manifestação de uma postura educativa libertária serena que se aproxima das características de uma abordagem não diretiva de ensino. Desvela-se o ser da presença da docência nos modos de cuidado e serenidade, dentre outros.

Palavras-chave: 1) Ser da presença: docência. 2) Pedagogia: fenomenologia existencial. 3) Didática: informativa educativa: *tablet PC*: dispositivos móveis.

## **ABSTRACT**

The present text rises phenomenological questions on the being of the presence (HEIDEGGER, 2006) of the teaching, according to research about itself (teaching) in relation to the learners of the Full Licenciateship on Pedagogy with the use of a tablet PC, a mobile device, at a hospital playroom. For that, in a formal way, it was phased a general goal: to problematize the being-there in the flows of a continuous transformation that, perhaps, would project the being of the presence of the teaching with the mobile device PC and the educational networks of inclusive learnings as results from this apprenticeship toward the other in the world. The thesis (confirmed) was the one that a simple artifact/device/tool such as a tablet PC is able to produce more meanings and significance when is being handled by Pedagogy's students who use it in a hospital playroom of a facility of the public health system at Picos-PI, students (whom we recognize the closest to what we may call psychopedagogues) who work in the field of clinical psychopedagogy. The methodology used was one of existential phenomenological inspiration with the main intention, among others, of describing the weaving of a inclusive educational network that comes from the flow of a continuous transformation granted in a context of domain of a power that stimulated the discovery of playful-educational challenge within the digital technique and the paradigmatic transition from a socio-historically condition, determined of a subject for the act of becoming decisive agent of factors able to reveal the being. The results show that the manifested procedures at the human action developed with the tablet PC revealed a possible constitution of a professional field for the social clinical psychopedagogy, showing differentiated ways of being of the teachings, assuming still that the [psyco] pedagogical work before this specific type of digital mobile technology, when offered to children and not only to adults, tends to happen with preponderance of demands for punctual interventions alongside the learning's flows wherein the learning agent is immersed and also with a manifestation of a serene libertarian educational posture that borders the ones of a non directive approach of teaching, revealing thus the being of the presence of teaching in the ways of care and serenity, among others.

**Keywords:** 1) Being of presence: teaching. 2) Pedagogy: Existential Phenomenology. 3) Didactic: Educational Computing: tablet PC: Mobile Devices.

## RESUMEN

Problematiza fenomenologicamente el ser de la presencia (HEIDEGGER, 2006) en la docencia mediante investigaciones sobre la docencia de los educandos de la licenciatura plena de Pedagogía, del uso de uno equipo móvil tablet PC de una ludoteca hospitalaria. Para ello de una manera formal, há sido escalonado uno objetivo general, qual sea: problematizar el ser-ahí en los flujos de transformación continuada que, por ventura, proyectan el ser de la presencia de la docencia con el equipo móvil tablet PC y las urdimbres educacionales de el aprendizagen inclusivo que proviene de este aprendizaje junto al otro en el mundo. La tesis (confirmada) fue la de que uno simples artefacto/equipo/herramienta como un tablet PC es capable de producir más sentidos y significados quando en manos de las estudiantes universitárias de Pedagogía que lo utilizan en una ludoteca hospitalaria de uno hospital de la rede publica de Picos-PI, educandas esas (que se acercan de lo que se puede reconocer como Psicopedagogía) y que atuan en el que se denomina Pedagogía Hospitalaria. La metodología utilizada fue de inspiración fenomenologica-existencial con punto principal, entre otros, de describir el tejido de las urdimbres educacionales de aprendizagens inclusivas que provienen de los flujos de transformación continuada generados en el contexto de uno dominio de una potencia que animaba los descubrimientos de retos ludo-educativos con la técnica digital y la transición paradigmática de condición social historicamente determinada de el sujeto para el acto de convertirse en agente codeterminante de los fatores capaces de revelar el ser. Los resultados demonstrán que los procedimientos manifestados en las acciones humanas desarrolladas con el tablet PC, revelaran una possible constitución de un campo profissional para la psicopedagogía social hospitalaria, revelando modos distintos de ser, siendo de la presencia de la docencia. Deduce aún que el trabajo [psico] pedagogico en este tipo especifico de tecnologia móvil digital, quando disponibilizada para los niños e non solamente a los adultos, tende a ocurrir mediante el predominio de las demandas por intervenciones puntuales junto a los flujos de aprendizagen en que el agente que aprende está introducido y con manifestación de una postura educativa libertaria serena que se acerca de las características de un planteamiento non directivo de



enseñanza, se desvela el ser de la presencia de la docencia en los modales de cuidados y serenidad, dentre otros.

**Palabras clave:** 1) Ser de la presencia: docencia. 2) Pedagogia: Fenomenología Existencial. 3) Didáctica: Informativa Educativa: tablet PC: Equipos Móviles.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>16</b>
<b>1.1. Problematização .....</b>	<b>34</b>
<b>1.2. Justificativa .....</b>	<b>38</b>
<b>1.3. Suposição.....</b>	<b>39</b>
<b>1.4. Local e sujeitos da pesquisa .....</b>	<b>49</b>
<b>1.5. Procedimentos de coleta de dados.....</b>	<b>53</b>
<b>1.6. A ética na pesquisa .....</b>	<b>56</b>
<b>2. REVISÃO DE LITERATURA.....</b>	<b>58</b>
<b>2.1. O contexto da pesquisa: a pedagogia hospitalar .....</b>	<b>58</b>
<b>2.2. A Didática Fundamental e o ser da presença da docência .....</b>	<b>62</b>
<b>2.3. Introdução sobre o potencial técnico do tablet PC .....</b>	<b>65</b>
<b>2.4. O tablet PC na educação: algumas aproximações .....</b>	<b>70</b>
<b>3. REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO .....</b>	<b>83</b>
<b>4. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS DA PESQUISA DE CAMPO.....</b>	<b>95</b>
<b>4.1. O assunto pré-fenomenológico.....</b>	<b>95</b>
4.1.1. Primeira reunião de pesquisa .....	96
4.1.1.1. <i>Percepção das graduandas sobre a brinquedoteca hospitalar.....</i>	<i>108</i>
4.1.2. Primeira semana de pesquisa de campo com o tablet PC na brinquedoteca hospitalar .....	113
4.1.3. Segunda reunião de pesquisa .....	117
4.1.4. Segunda semana de pesquisa de campo com o tablet PC na brinquedoteca hospitalar .....	124
4.1.5. Terceira reunião de pesquisa .....	133
4.1.6. Terceira semana de pesquisa de campo com o tablet PC na brinquedoteca hospitalar .....	147
4.1.7. Quarta reunião de pesquisa .....	148
4.1.8. Quarta semana de pesquisa de campo com o tablet PC na brinquedoteca hospitalar .....	155
4.1.9. Quinta reunião de pesquisa.....	161

4.1.10. Quinta semana de pesquisa de campo com o tablet PC na brinquedoteca hospitalar .....	171
4.1.11. Sexta reunião de pesquisa .....	177
<b>4.2. Problematização dos dados da pesquisa de campo: a descrição fenomenológica.....</b>	<b>190</b>
4.2.1. Distanciamento reflexivo sobre a primeira reunião de pesquisa.....	193
4.2.2. Analítica do sentido da percepção das acadêmicas sobre a brinquedoteca hospitalar .....	195
4.2.3. Distanciamento reflexivo sobre a experiência produzida na primeira semana de pesquisa de campo.....	199
4.2.4. Distanciamento reflexivo sobre a segunda reunião de pesquisa.....	202
4.2.5. Distanciamento reflexivo sobre a experiência produzida na segunda semana de pesquisa de campo.....	203
4.2.6. Distanciamento reflexivo sobre a terceira reunião de pesquisa.....	206
4.2.7. Distanciamento reflexivo sobre a experiência produzida na terceira semana de pesquisa de campo.....	210
4.2.8. Distanciamento reflexivo sobre a quarta reunião de pesquisa .....	211
4.2.8.1. <i>Distanciamento reflexivo sobre a experiência produzida pelo cancelamento da quarta semana de pesquisa de campo .....</i>	<i>214</i>
4.2.8.2. <i>Distanciamento reflexivo sobre o cancelamento de reunião de pesquisa.....</i>	<i>215</i>
4.2.9. Distanciamento reflexivo sobre a experiência produzida na quarta semana de pesquisa de campo.....	215
4.2.10. Distanciamento reflexivo sobre a quinta reunião de pesquisa.....	217
4.2.11. Distanciamento reflexivo sobre a experiência produzida na quinta semana de pesquisa de campo.....	219
4.2.12. Distanciamento reflexivo sobre a sexta reunião de pesquisa .....	221
<b>4.3. Analítica do sentido sobre trechos dos relatos escritos das graduandas em pedagogia .....</b>	<b>225</b>
<b>4.4. Pós-escrita de pesquisa de campo: a sétima reunião .....</b>	<b>230</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>246</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>251</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>258</b>

**APÊNDICES ..... 276**

## 1. INTRODUÇÃO

O objetivo geral da pesquisa foi problematizar o *ser-aí* nos *fluxos de transformação continua* que, por ventura, projetariam o *ser da presença* da docência com o dispositivo móvel *tablet PC* e as teias educacionais de aprendizagens inclusivas advindas dessa *aprendência* junto ao outro.

A *presença* não deveria ser entendida como uma manifestação necessariamente física e assertiva, pois Heidegger (2006) possibilita reflexões sobre outras características mais pertinentes e essenciais ao empregar o termo *Dasein*.

O *Dasein* pode significar, dentre outras coisas, a possibilidade de ser orientado por um *estar-sendo* junto ao mundo inautêntico e simultâneo estado de *ser-sendo* em projeções de autenticidade no mundo.

Esse é o ambiente em que o ser efetivamente reside e pode se desvendar em toda sua essência pela linguagem que, na interpretação filosófica de Martin Heidegger, é a morada do ser.

Neste estudo há então momentos de escuta dos sujeitos diretos da pesquisa a fim de que, pela manifestação discursiva, o *ser* se torne presente, relevando-se em sua plenitude.

Ele tenta apresentar-se como um *convite ao aprender* sobre a possibilidade de uma docência não diretiva com o uso do *tablet PC* e uma perspectiva de presença que se manifesta com características tais como a *reflexão meditativa* pela via da *prontidão-auxiliativa* sob demanda do sujeito aprendiz e da *serenidade para com as coisas* do mundo social tecnificado, ao invés de decair nas classificações de disciplinamento e controle promovidos pelo *pensamento calculador* da educação escolar de massas.

No entanto, não se trata de um dialogismo opositor, pois, conforme Heidegger (1959, p. 13, grifo do autor), existe efetivamente esses “dois tipos de pensamentos, sendo ambos à sua maneira, respectivamente, legítimos e necessários: o pensamento que calcula e a reflexão (*Nachdenken*) que medita”.

[...] podem ainda, no futuro, o Homem ou a obra humana medrar do solo da terra natal e crescer em direção ao Éter, ou seja, em direção à extensão (*Weite*) do céu e do espírito? Ou cairá tudo nas tenazes do planejamento e do cálculo, da organização e da automatização? (HEIDEGGER, 1959, p. 17, grifo do autor).

Durante a pesquisa de campo ocorreu à constatação de tentativas de alunas em Pedagogia em ensaiarem em suas práticas um metafórico *crescimento em direção ao Éter* ao se empoderarem diante de situações adversas de questionamento ao seu *estar-ali* presente na brinquedoteca hospitalar (APÊNDICE F).

A partir da analítica do sentido acerca do ato de militância e resistência que provocaram em um dado momento existencial, adveio a reelaboração do título da tese ao acrescentar o termo *[psico]* tendo em vista às prescrições reflexivas das universitárias acerca do lúdico como um instrumento de intervenção psicopedagógico. Mas propositalmente o uso de colchetes é inserido nessa produção textual para lembrar subjetivamente que se trata de um território em constituição e que tão somente poderá efetivar-se em caso de registro profissional do governo brasileiro que reconheça a profissão de Psicopedagogo<sup>2</sup> bem como caso as universitárias se adequem às exigências legais.

No título também foi acrescentado o termo *social* em *pedagogia social*, pois a brinquedoteca é um *tempo-espaço* do *lúdico-educativo* destinado ao atendimento de crianças hospitalizadas e que ainda não é valorizada como um importante espaço institucional de acolhimento, escuta, ludicidade e aprendizagens abertas.

É possível afirmar que toda a Pedagogia é social, sendo a ciência da educação que analisa, planeja e produz práticas com um determinado propósito educativo.

No caso específico do título desta tese deve-se entender também o termo *social* como contendo um viés político favorável ao atendimento a sujeitos especificamente em estado de fragilidade psicológica e inseridos em um *lócus* que ainda demanda engajamentos contínuos visando provocar a constituição de um efetivo campo de atuação profissional para o pedagogo que assumiria nessa postura a função pró-institucional de *educador social*.

Atuar pró-institucionalmente diz respeito ao ato de provocar a institucionalidade de um *espaço-tempo* cuja importância ainda não foi

---

<sup>2</sup> Conforme projeto de lei da Câmara dos Deputados (PLC nº 31 de 2010) que regulamenta a atividade psicopedagógica.

amplamente reconhecida por uma sociedade que hegemonicamente preza por um pensamento calculador em sua organização social e objetiva impacientemente por resultados concretos, visíveis e imediatistas, recorrendo de maneira intransigente ao uso de excessiva medicalização.

No âmbito deste estudo, é preciso compreender que a tessitura de *teias educacionais* (ILLICH, 1984) não está relacionada à técnica em si, como por exemplo, a Internet (rede mundial de computadores) ou uma loja virtual de aplicativos, mas sim aos movimentos empoderados dos sujeitos que dela participam, compartilham e se apropriam para produzir situações temporalizadas de aprendizagem virtualizadas em um contexto social e cultural contemporâneo denominado por Lévy (1999) respectivamente de *ciberespaço* e *cibercultura*.

Neste estudo, esses mundos *atual e virtual* (DELEUZE, 1996) eram advindos de práticas educativas e lúdicas que inventavam possibilidades de inclusão sob demanda do sujeito aprendente e nele possivelmente se desvele novos caminhos existenciais para a reinvenção simultânea de uma compreensão e descoberta de novos modos de se produzir educação no atual contexto de desenvolvimento cognitivo humano da pós-modernidade.

A pesquisa ocorreu mediante a participação das discentes em Pedagogia como sujeitos diretos da pesquisa.

Há neste momento textual de escrita da introdução desta tese uma tentativa de desconstruir possíveis pré-conceitos do leitor em relação ao *ser-ainda-estudante* que, inserido em um determinado contexto de sociedade burocratizada, corre o risco de sofrer um processo de desqualificação prévia no que diz respeito às suas práticas e reflexões ainda não certificadas por alguma instituição escolar moderna.

[...] qualquer pessoa pode seguir os caminhos da reflexão à sua maneira e dentro dos seus limites. Por quê? Porque o Homem é o *ser* (*Wesen*) que pensa, ou seja, que medita (*sinnende*). Não precisamos portanto, de modo algum, de nos elevarmos às <<regiões superiores>> quando reflectimos. Basta demorarmo-nos (*verweilen*) junto do que está perto e meditarmos sobre o que está mais próximo: aquilo que diz respeito a cada um de nós, aqui e agora; aqui, neste pedaço de terra natal; agora, na presente hora universal (HEIDEGGER, 1959, p. 14, grifo do autor).

Com base na perspectiva de pesquisa de inspiração fenomenológica-existencial baseada nas reflexões de Martin Heidegger e trabalhada por pesquisadoras tais como Augras (1993), Critelli (1996) e Forghieri (2004), este estudo pretendeu inferir possibilidades para a discussão da problemática do uso humano do dispositivo móvel *tablet PC* em experiências de aprendizagem no ambiente hospitalar. Dessa forma, além de recorrer às reflexões diretamente produzidas por Heidegger, este estudo também agrega autores da vertente de Heidegger que auxiliam a tecer as teorizações empreendidas nesta tese. Essa abordagem teórica multirreferencial ocorreu a fim de problematizar os desafios didáticos não diretivos que insurgem a partir do uso dessa tecnologia bem como provocar a academia sobre a necessidade de novas possibilidades de compreensão e coparticipação em processos formativos junto a graduandos de licenciatura plena em Pedagogia e professores já atuantes nas redes de ensino, bem como junto àqueles que desejam atuar como psicopedagogos e educadores sociais. A onipresença das tecnologias digitais se torna evidente no crescente acesso da população a dispositivos móveis que projetam o ser para além do espaço vivido na concretividade do cotidiano e produz uma demanda por reflexões sobre os enunciados hipermidiáticos viabilizados pela fluidez das redes sociais.

[...] também faz parte da novidade do mundo técnico o fato de as suas realizações serem o mais rapidamente possível conhecidas e admiradas publicamente. Assim, todos podemos ler hoje em qualquer revista, habilmente dirigida, ou ouvir na rádio, o que este discurso refere sobre o mundo técnico. Contudo, uma coisa é termos ouvido ou lido algo, isto é, termos tomado conhecimento disso, outro é conhecermos, isto é, reflectirmos (*bedenken*) sobre o que ouvimos e lemos (HEIDEGGER, 1959, p. 20-21, grifo do autor).

O objetivo geral da pesquisa foi problematizar o *ser-aí* nos *fluxos de transformação contínua* (SANT'ANA, 2008) que, por ventura, projetariam o *ser da presença* (HEIDEGGER, 2006) da docência com o dispositivo móvel *tablet PC* e as *teias educacionais* (ILLICH, 1985) de aprendizagens inclusivas advindas dessa *aprendência* (ASSMANN, 2004) junto ao outro.

O primeiro específico objetivo da pesquisa foi a problematização da formação de professores (e do seu *ser-aí*) para o uso de tecnologias digitais na educação com ênfase no uso do dispositivo móvel *tablet PC* mediante a



exploração prática de seu potencial para exibição de atividades interativas e multimídia.

O segundo objetivo específico foi problematizar as dimensões técnica, humana (do ser) e política da *Didática Fundamental* de Candau (1983, p. 2, apud CANDAU, 1988, p. 9-10) concebendo sua possível relação com o *ser da presença* (HEIDEGGER, 2006) da docência.

Por fim, o terceiro objetivo específico foi pesquisar fenomenologicamente se havia conhecimentos e competências instauradas com base em uma nova sensibilidade se constituindo como uma possibilidade de afetar e também de ser afetado nos *fluxos de transformação contínua*, que forjariam *novas possibilidades de existência* em relação às *dimensões da cotidianidade* que (in) tentam se estabelecer, e que possibilitariam simultaneamente um possível novo processo educativo com a técnica no ambiente hospitalar mediante a tessitura de *teias educacionais* (ILLICH, 1985) de aprendizagens inclusivas.

Coisas, modelos, colegas e adultos são quatro recursos [para uma real aprendizagem]; cada um deles requer um diferente tipo de tratamento para assegurar que todos tenham o maior acesso possível a eles.

Usarei o termo <<teia de oportunidades>> em vez de <<rede>> para designar modalidades específicas de acesso a cada um dos quatro conjuntos de recursos. A palavra <<rede>> é muitas vezes usada erroneamente para designar os canais reservados ao material selecionado por outros para doutrinação, instrução e diversão. Mas também pode ser usada para os serviços telefônicos e postais que são principalmente utilizados pelos indivíduos que desejam enviar mensagens uns aos outros. Oxalá tivéssemos outra palavra com menos conotações de armadilha, menos batida pelo uso corrente e mais sugestiva pelo fato de incluir aspectos legais, organizacionais e técnicos. Não encontrando tal palavra, tentarei redimir a que está disponível, usando-a como sinônimo de <<teia educacional>> (ILLICH, 1985, p. 129).

Na teorização de Illich (1985), o autor emprega o termo *rede* como sinônimo de *teia educacional* e critica as apropriações meramente técnicas desse termo. Neste estudo há a opção de citar o termo *teia educacional* ao invés de *rede*, pois no contexto contemporâneo o termo *rede* seria facilmente entendido especificamente como sinônimo de Internet.

Tal como no livro de Illich (1985) este estudo deseja ampliar a compreensão de *rede* para abranger as dimensões não somente técnica, mas também humana e política, especialmente político-educacional quando tal

dimensão insurgir na manifestação do ser *professor-pedagogo-brinquedista*, sendo esse termo imbricado algo que se tornará evidente no quarto capítulo desta tese.

Compreende-se a brinquedoteca como um espaço de tessitura de *teias de oportunidades* para a aprendizagem aberta e o insurgimento de uma metodologia de ensino não diretiva que se manifesta com o uso do *tablet PC*. Entende-se ainda que as oportunidades estejam inseridas no termo educacional, mesmo quando esse termo se apresenta em forma de currículo tradicional ou tecnicista, pois todo o sistema, inclusive o sistema de ensino, geram situações de vivências não programadas pelo pensamento calculante e que em algum momento possibilitam ao sujeito direcionar a sua constituição existencial rumo à liberdade.

Foi então nesse sentido que este estudo optou pelo uso do termo *teia educacional* ao invés de *teia de oportunidades*, embora *teia educativa* fosse ainda mais prudente visto que este estudo foi produzido a partir de práticas educativas que não estão conectadas a um sistema de ensino e que é o que ao menos contemporaneamente o sentido do termo *educacional* remeteria.

Nesse contexto de utilização do *tablet PC* na iniciação à docência não diretiva, foram consideradas algumas possibilidades de uso da internet e outros recursos que simulam a realidade concreta tendo por objetivo incentivar à aprendizagem de conteúdos escolares e não escolares com sujeitos hospitalizados que virtualmente se vislumbram se tornarem *agentes aprendentes*, apesar da necessidade de convívio com os problemas de saúde que os afligem.

Conforme explica Lévy (1999, p. 47, apud BOETTCHER, 2003, p. 27), o sentido da palavra virtual no plano filosófico diz respeito a “aquilo que existe apenas em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se numa atualização”.

Virtualização, então, significa o movimento inverso à atualização e constitui elemento questionador que exige novas atualizações. Em outras palavras, se o virtual é um complexo problemático e o potencial, um conjunto de possibilidades que aguardam sua realização, pode-se dizer que a tela do computador aguarda a ação do seu usuário (BOETTCHER, 2003, p. 27).

Neste estudo insurgem na escrita do pesquisador alguns pré-conceitos que advêm de sua existência singular, histórica e de trajetória profissional (APÊNDICE H) e, no caso deste trecho da introdução, também de sua pesquisa de mestrado com o referencial teórico fortemente embasado em Deleuze e Guattari.

Visando uma tentativa de compreensão preliminar acerca do mundo *atual-virtual* deleuziano (DELEUZE, 1996) que porventura se desvele na pesquisa, o investigador empreende neste parágrafo uma breve leitura do filme *Quem Somos Nós?* (CHASSE, VICENTE e ARNTZ, 2005) e realiza uma tentativa de aproximação com a discussão filosófica de Deleuze (1996), o que ocasiona questões ao invés de respostas.

Dessa experiência imagética e filosófica, se questiona subjetivamente e despretensiosamente: o que é a realidade? É possível entendê-la sem cair em um labirinto de mistérios? É possível cartografar a névoa de imagens do virtual que está em torno do atual em um processo de pesquisa, no objeto e problema de pesquisa? Há então a produção de uma nova questão preconceituosa: nesse processo o imaginário plano de pesquisa de campo se dividiu em uma multiplicidade de planos imaginários: é possível cartografá-los? Como?

Nesse mar de infinitas possibilidades imaginárias que existem em volta do ser, como combater a recriação de realidades (representações ou imagem dogmática do pensamento)? Como cartografar os potenciais e opções que são desconhecidos, mas que existem em volta dos sujeitos da pesquisa e do próprio pesquisador? E inspirado na história dos índios e as naus de Colombo, há uma experiência refletiva de que não conseguiam enxergar os navios por falta de conhecimento/experiência com o fenômeno, embora essa interpretação de sentido seja tão somente uma inferência inspirado pela fílmica e sem comprovação científica visto que não é possível saber a experiência real dos nativos da época.

No entanto, e ciente de que se trata tão somente de uma reflexão pré-pesquisa, é possível pensar algo similar sobre o trabalho do pesquisador no processo de pesquisa? É possível mapear o *atual* e o *virtual* sem se envolver com a experiência do fenômeno? Insurge nesse momento problematizado o termo fenômeno na pré-conceitualização do pesquisador e as seguintes questões subjetivas: o que é o virtual? Existe o "lá fora" independente,

pensando neste instante o Mito da Caverna de Platão, que possa ser chamado de realidade? Ao invés do pesquisador pensar em objetos, por que não pensar em possibilidades? No questionamento do emprego do termo *objeto*, insurge então uma possível aproximação com a crítica de Heidegger a impossibilidade de pensar a técnica na perspectiva marxista de construção do conhecimento na relação sujeito-objeto.

Por fim, insurgem questões reflexivas ainda mais subjetivas: a percepção de um pesquisador ("superposição") pode estar em dois ou mais lugares para capturar o *atual* e *virtual* em movimento? O mundo (e a pesquisa) tem várias formas de realidade em potencial: como escolher o melhor momento em que essas realidades convergem para concluir uma pesquisa? É possível concluir?

Conforme será discutido no segundo capítulo desta tese, "sujeito e objeto se imbricam e se constituem mutuamente" (PIMENTA, 2001, p. 43). Por isso, para o contexto interativo empreendido por este estudo, considera-se mais assertivo o termo *agente*, propositalmente utilizado no lugar de *sujeito* quando se mostra mais adequado.

Com base em Werle (acesso em 8 dez. 2013, informação verbal), em termos fenomenológicos de Ser e Tempo, obra de Martin Heidegger que será utilizada como referencial teórico fundamental deste estudo, "o homem não é o sujeito, nem muito menos o objeto; o homem é *estar-aí*, *Dasein*, que seria uma superação da separação do homem e do mundo", sendo então que no sentido interpretativo empreendido por Werle e apropriado por este estudo, "o mundo é homem e o homem é mundo; tem que se pensar a questão do ser no horizonte de uma fusão, de uma harmonia, de um certo *estar-lançado* do homem no mundo".

Com base na analítica da existência que Heidegger empreende em Ser e Tempo, este estudo emprega o termo *agente* sempre que sua estética reflexiva viabiliza uma produção textual que evidencie de maneira sintética o estado de *Dasein* como simultaneamente *ser sendo-estando*, enfim, como o estado simultâneo de *ser-aí* e *estar-aí* nos mundos *atual* e *virtual*.

Para interceptar brevemente os debates realizados até este momento para interligá-las em uma discussão sobre educação escolar, considera-se que os atuais processos de formações de professores têm ocasionalmente ocorrido

sobre temáticas que mencionam um possível novo currículo que contemple a interdisciplinaridade e a até mesmo a transdisciplinaridade. No entanto, instituições que promovem a educação escolar predominantemente presencial tem mantido majoritariamente um rígido modelo multidisciplinar disseminando-o atualmente inclusive no ciberespaço, na modalidade de Educação à Distância (EaD).

[...] aquilo que é verdadeiramente inquietante não é o fato de o mundo se tornar cada vez mais técnico. Muito mais inquietante é o facto de o Homem não estar preparado para esta transformação do mundo, é o facto de nós ainda não conseguirmos, através do pensamento que medita, lidar adequadamente com aquilo que, nesta era, está realmente a emergir (HEIDEGGER, 1959, p. 21, grifo do autor).

No atual contexto de promoção de formações de professores, é possível perceber que há frequentemente uma proposta de intervenção educacional em contradição com a dinâmica da vida, sendo nesse caso aos processos cognitivos da vida digital cada vez mais *on-line* que entram em confronto com o currículo prescrito oficial seguido pelas instituições de ensino que, por sua vez, planejam em seu *pensamento calculador* a construção de uma identidade nacional padronizada e a adaptação do sujeito para ocupar um determinado espaço delimitado no/pelo mercado de trabalho industrializado e para o exercício de um tipo de “cidadania” sem representação direta. Especificamente sobre o caso de cursos de Pedagogia na modalidade EaD, Gatti (2012) afirma que o “problema não é exatamente o curso ser à distância, mas a maneiras como eles estão sendo realizados no Brasil hoje” e infere que “não existe hoje um planejamento adequado para ser à distância”.

Essa modalidade tem uma série de exigências próprias, como estúdio, plataformas, bibliotecas virtuais e interações que, na prática, não ocorre. Não encontramos esses elementos nos cursos brasileiros. O material didático não é adequado – são impressos resumos de disciplinas. Além disso, há muito improvisado nos polos. Falta legislação específica para sabermos como esses cursos devem se estruturar. Não precisamos de diretrizes específicas, porque a riqueza da EAD é valorizar o ritmo do aluno, mas sim de leis (GATTI, 2012, entrevista).

No âmbito da educação escolar multidisciplinar presencial, amparada no paradigma estético-expressivo da modernidade, há o objetivo de que o aluno

assuma características e comportamentos que estão frequentemente em contradição com a respectiva fase de desenvolvimento motor e cognitivo e se estabelece assim contradições da escola com os processos de maturação da vida.

Neste mundo regido pelo tempo cronológico, pelo tempo do fazer, pelo tempo do consumo, a escola não vem se mostrando como um lugar de resistência, como um lugar do questionamento e do resgate do sentido de ser. Pelo contrário, em vez de buscar angustiar os alunos provocando uma crise de conhecimento sobre o mundo e sobre eles mesmos, a escola por meio de uma pedagogia do controle se apresenta como um continuum sedativo que, ao longo do tempo, impessoaliza e fortalece a inautenticidade em seus alunos (SODELLI, 2008, p. 219).

Com base em Sodelli (2008) é possível inferir que alunos em plena adolescência ou infância frequentam instituições escolares que impõe modelos de ensino visando à produção de um sujeito encarcerado em horários rígidos que se estendem por quatro ou cinco horas diárias, que assumam um comportamento padronizado, que internalizem pensamentos homogeneizados e que todos saiam da modelização com uma mesma formação ao final do desenvolvimento educativo, havendo assim uma íntima semelhança como um processo de produção industrial.

Concordamos com Vieira (2000), quando assinala que a formação inicial de professores constitui o ponto nevrálgico, por meio do qual seria possível reverter a qualidade da educação, provocando uma ampla reação em todo o sistema de ensino. Com base nesta compreensão, um componente estratégico da melhoria da qualidade da educação básica, a formação inicial de professores, poderia ganhar realmente o status de uma política pública. Sairíamos de um "ciclo vicioso" para um "ciclo virtuoso".

Nesta direção, o sentido de educar poderia ser novamente evocado e, deste modo, a experiência de cuidar de ser poderia ser apresentada como algo que nos acontece, com todos nós e com cada um singularmente (SODELLI, 2008, p. 219-220).

É nesse contexto problematizado que se concebe que de maneira majoritários os currículos de cursos na modalidade EaD seguem um modelo de contradição similar ao que ocorre na educação escolar presencial, pois há tentativas de fechamento gerencial de todas as possibilidades de interação em um único espaço-tempo, geralmente denominados de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs) ou também de plataformas EaD, e assim entrando em contradição com a vida *on-line*, onde os usuários ("internautas") podem seguir

diversos percursos visto que a navegação é não linear e não há hierarquias, pois a conectividade é produzida heterogeneamente, e desse modo participam de uma educação que é aberta e contínua, ao invés da perspectiva modular continuada.

A insistência em preconizar a pedagogia do controle, o conhecimento como distanciamento, a ocupação para a inautenticidade, poderá custar a todos nós a perpetuação da inexistência de um autêntico trabalho de educação. Ou seja, o esquecimento de um dos sentidos mais próprios da educação: a construção pelo aluno de um autêntico projeto de vida (SODELLI, 2008, p. 220).

Com o uso das tecnologias digitais contemporâneas surge então a educação escolar digital *on-line*, representada socialmente e institucionalmente pelo termo Educação à Distância (EaD), que está replicando de maneira recorrente um modelo de currículo multidisciplinar e ignorando que a vida digital *on-line*, que é mais uma extensão do espaço social humano (*ciberespaço*), possui uma dinâmica própria de interatividade e colaboração que produz o que alguns estudiosos denominam de *cibercultura* (LÉVY, 1999), ou seja, uma cultura que é própria e em construção permanente nesse ambiente tecnificado e de novas relações e relacionamentos sociais.

Nesse novo espaço social (*ciberespaço*) e cultural (*cibercultura*) os indivíduos interagem e desejam frequentemente o anonimato e/ou privacidade, uma navegação não linear, um currículo transdisciplinar e uma educação aberta e contínua: mas as instituições escolares digitais e *online* produzem um modelo curricular que é o contrário disso e as políticas curriculares apresentam dificuldades para se conectar a essa nova cultura de aprendizagens em *teias educacionais inclusivas*.

O modelo adotado por algumas instituições escolares digitais *on-line* está frequentemente assentado no mesmo paradigma adotado por escolas "reais" presenciais, ou seja, majoritariamente a multidisciplinaridade e a intenção de produzir um controle permanente de frequências de acesso e de comportamentos modelizados em AVAs.

Há atividades de aprendizagem propostas que produzem metaforicamente peças teatrais com scripts pré-programados onde o aluno não constitui ativamente um percurso de aprendizagem com autonomia, sendo que

o emprego de termos de classificação pedagógica para descrever a metodologia de ensino utilizada, tais como “interatividade”, “cooperação”, “autoria”, “participação”, “mediação”, dentre outros, não tem correspondido aos fatos ou ao menos não são avaliados reflexivamente, no que diz respeito às diferentes tendências pedagógicas, antes de serem empregados nos mais diferentes tipos de texto acerca das ações e reações dos sujeitos inseridos nesse meio digital.

Infere-se que a contradição no meio escolar institucionalizado tem se mantido seja no mundo *on-line* ou em atividades presenciais digitais, por exemplo, em laboratórios de Informática Educativa que também são estabelecidos como apoios ao currículo multidisciplinar: da forma que está instaurado e se propagando *on-line* e presencialmente, são os alunos os responsáveis por atender aos interesses da instituição de ensino e não o contrário, tendo a educação escolar de massas se assentado no paradigma da integração em detrimento do paradigma da inclusão.

Embora esta pesquisa tenha como interesse o ato de problematizar as novas possibilidades didáticas – do ser da presença da docência - que insurgiam na Pedagogia Hospitalar com uma tecnologia digital moderna, foi possível perceber que o ser não se esgotava na possibilidade, mas ele efetivamente é através dos entes (acontecimentos, pessoas, objetos, dentre outros).

No caso do uso do *tablet PC*, se manifestou uma relação que em alguns momentos aparentava-se como um relacionamento devido à intensa produção de sentidos, sendo que nessa conexão se desvelou um aspecto do ser que no contexto deste estudo foi especificamente o *ser da presença da docência* no imbricamento *professor-pedagogo-brinquedista* de prontidão pelo brincar, cuidar e educar.

Certamente esse modo de descoberta do ser, ou seja, essa ontologia, só seria possível no existir do homem, sendo no caso deste estudo a existência das estagiárias em suas práticas educativas e lúdicas na brinquedoteca com a interrogação que se efetivava concretamente em suas mãos que era o ente *tablet PC* e as provocações inerentes a esse meio digital interativo que solicitavam uma metodologia não diretiva que se manifestava em suas ações de prudência e serenidade interventiva.



O objeto/problema da Ciência da Educação (Pedagogia) é a educação enquanto prática social. Daí o seu caráter específico que a diferencia das demais, que é o de uma *ciência prática* – parte da prática e a ela se dirige. A problemática educativa e sua superação constituem o ponto central de referência para a investigação (PIMENTA, 2001, p. 57).

Desde as práticas exercidas nesse contexto educativo, lúdico e digital se tornaram possível inferir que a existência não cria o ser, mas sim permite, pela linguagem que é sua morada, que o ser se mostre, mas também que se oculte vez ou outra com autenticidade, mas também com inautenticidade.

Na técnica, a saber, em sua essência, eu vejo que o homem é posto sob o domínio de uma potência que o leva a revelar seus desafios e diante da qual ele não é mais livre - eu vejo que algo se anuncia aqui, a saber, uma relação entre o Ser e o homem e que essa relação, que se dissimula na 'essência' da técnica, poderia um dia desvelar-se com toda sua clareza (HEIDEGGER, informação verbal, apud WISSER, 1969, acesso em 21 jul. 2012).

A partir da citação de Heidegger é possível projetar algumas questões preliminares tais como: que desafios são inventados a começar dos domínios de uma potência que são postos na iniciação a docência e/ou [psico] pedagógica com a tecnologia? Que relações podem se desvelar no ato de estar diante de limites da liberdade de ação? O que significa não ser livre nesse contexto e quais são as implicações disso para o desencadeamento da docência? A citação abaixo de Heidegger (1959) desvela uma demanda latente por uma *serenidade para com as coisas* do mundo técnico e, embora seja reutilizada no segundo capítulo deste estudo, se trata de uma ideia pertinente para uma breve compreensão prévia acerca das reflexões que insurgiram nos discursos das alunas nas reuniões de pesquisa.

Podemos utilizar os objetos técnicos e, no entanto, ao utilizá-los normalmente, permanecer ao mesmo tempo livres deles, de tal modo que os possamos a qualquer momento largar. Podemos utilizar os objetos técnicos tal como eles têm de ser utilizados. Mas podemos, simultaneamente, deixar esses objetos repousar em si mesmos como algo que não interessa àquilo que temos de mais íntimo e de mais próprio. Podemos dizer <<sim>> à utilização inevitável dos objetos técnicos e podemos ao mesmo tempo dizer <<não>>, impedindo que nos absorvam e, desse modo, verguem, confundam e, por fim, esgotem a nossa natureza (*Wesen*) (HEIDEGGER, 1959, p. 23-24, grifo do autor).

Conforme Heidegger (apud KAHLMEYER-MERTENS, 2008, p. 9), "aprende-se na medida em que se traz o fazer e seu deixar ser humano à correspondência do essencial em cada caso" e "aprendemos o pensar no atentar ao que é pensável". Com base nessa perspectiva de Heidegger, infere-se a possibilidade do agente cognitivo em processo de iniciação a docência e/ou [psico] pedagógica produzir fazeres preliminares com o dispositivo móvel *tablet PC* em correspondência com o essencial dessa tecnologia, evidenciando alguns percursos possíveis que permitam delimitar *o pensar no que é pensável* com seus conhecimentos prévios com a nova técnica que se anuncia.

O homem apreende seu mundo não só pela percepção e julgamento, mas também no uso cotidiano de instrumentos e utensílios para resolver seus problemas práticos, e nos seus encontros e interrelações com outras pessoas com que ele compartilha seu dia a dia (BAPTISTA, 1992, p. 23).

Em Boettcher (2003, p. 21) há um pensamento similar quando a autora menciona que para desenvolver-se, o sujeito precisa ter a capacidade de inovar, criar, o que lhe permitirá organizar suas experiências, e os recursos da informática, hoje disponíveis, poderão gerar novos ambientes de aprendizagem que viabilizem fluxos de transformações contínuas. Considera-se, no âmbito deste estudo, que a utilização do *tablet PC*, sob orientação inspirada no cuidado (*Sorge*) em Heidegger (2006), poderá viabilizar a constituição de um ambiente de aprendizagem tanto para licenciandas plenas em Pedagogia (agentes cognitivos) lançados no desafio da docência [psico] pedagógica com a técnica quanto para os agentes aprendentes hospitalizados. Além da manifestação de serenidade que se tornou evidente nas posturas dos *seres lançados ao mundo* da brinquedoteca, havia ainda uma atitude que, conforme conceitua Heidegger (1959, p. 25), elas se mantinham abertas “ao sentido oculto no mundo técnico à *abertura ao mistério (die Offenheit fur das Geheimnis)*”.

A serenidade em relação às coisas e a abertura ao segredo são inseparáveis. Concedem-nos a possibilidade de estarmos no mundo de um modo completamente diferente. Prometem-nos um novo solo sobre o qual nos possamos manter e subsistir (*stehen und bestehen*), e sem perigo, no seio do mundo técnico.

A serenidade em relação às coisas e a abertura ao mistério dão-nos a perspectiva de um novo enraizamento. Que um dia poderá mesmo conseguir recordar, de uma nova forma, o velho enraizamento, que agora se desvanece rapidamente (HEIDEGGER, 1959, p. 25, grifo do autor).

Inspirado em Heidegger (informação verbal, apud WISSER, 1969, acesso em 21 jul. 2012) considera-se, no âmbito deste estudo, que se trata de compreender a essência da técnica e do mundo técnico e que isso não pode ser feito enquanto nos movermos, no plano filosófico, dentro da perspectiva de construção do conhecimento pela relação sujeito-objeto. No pensamento heideggeriano isto significa: *a 'essência' da técnica não pode ser compreendida a partir do Marxismo*. É possível constatar uma crítica similar em Sartre (1963, p. 57, apud CANCLINI, 2009, p. 75), pois considera que "o marxismo demonstra que Valéry era um intelectual pequeno-burguês, mas não pode nos explicar por que nem todos os intelectuais pequeno-burgueses são Valéry". Concebe-se que com o método fenomenológico-existencial será possível desvelar os modos como cada sujeito se tornar aquilo que é, pois apesar dos pesares que as estruturas em que está inserido provocam na constituição de um percurso existencial, o ser humano é capaz de fazer algo com aquilo que tentam fazer dele, se apropriando das conexões hegemônicas para produzir um modo de existência que coexiste contra hegemonicamente nas manifestações de *serenidade para com as coisas* estabelecidas, sendo que há nessa característica um implícito ato de resistência e empoderamento. Devido o potencial reflexivo da fenomenologia-existencial é que este estudo opta por essa perspectiva teórica de pesquisa a fim de problematizar a transição paradigmática de *sujeitos da cognição* que trabalham por um único sentido de mundo em vias de tornarem-se *agentes cognitivos* que viabilizam múltiplas conexões de sentidos de mundo junto ao outro que, no caso do hospital, se encontram em situação de fragilidade corporal.

Tradicionalmente a compreensão do ser acontece a partir do ente e depois é construída, por meio de operações de síntese, enquanto via de acesso na relação sujeito-objeto. Nesta direção, Heidegger considera que a relação tradicional acerca do sujeito e do mundo, compreendida como uma relação entre dois entes simplesmente dados, culminou numa interpretação inadequada. Primeiro encontra-se o sujeito, depois aparece o mundo, mas é justamente o sujeito que suspende o mundo que empreende a tentativa de conhecimento do mundo (FREIRE, 2008, p. 105-106).

Busca-se com a referência teórica de Heidegger (apud KAHLMEYER-MERTENS, 2008, p. 13) realizar uma investigação sobre o sentido do *ser da presença da docência* e da existência do ente humano inserido em fluxos de constituição de condições de ensinar e aprender, ou seja, de um possível desvelamento de *Dasein* (HEIDEGGER, 2006) nas projeções de universitárias em *estarem-diante* de exercerem uma ação [psico] pedagógica com uma técnica digital. Com base em Schuback (2006, p. 24), este estudo assume a opção de traduzir *Dasein* por *presença*, embora em alguns momentos haja opção pelas traduções de *ser-aí* e *estar-aí* simultaneamente devido aos aspectos temporais que estão estabelecidas no contexto de discentes de licenciatura em Pedagogia lançadas ao mundo da docência [psico] pedagógica com a técnica digital. No entanto, este estudo propõe pontualmente que se entenda que tais aspectos da manifestação do homem no mundo estão certamente em vias de se integrar no insurgir de *Dasein* simplesmente como *presença*.

O termo *presença* está morfológica e etimologicamente bem próximo do sentido dado por Heidegger a *Dasein* de temporalidade aspectual do durante, do entre. O que a palavra “*presença*” busca traduzir é essa temporalidade intrínseca do verbo e não o significado substantivo e substantivado de *Dasein* (SCHUBACK, 2006, p. 24, grifo do autor).

Conforme discute Schuback (2006, p. 24), *Dasein* é indicativo de experiência e são as experiências de possível docência com o *tablet PC* que este estudo buscará compreender os sentidos do existir com a técnica digital. No entanto, sobre a tradução de *Dasein* como *ser-aí* e *estar-aí*, Schuback (2006, p. 27) problematiza que há uma vantagem relativa de guardar a forma infinitiva de *sein*, ser, mas sua desvantagem absoluta seria a tradução de “da” por “aí” e “lá”, ou seja, por localidade e determinações espaciais que desconstroem o objetivo da obra *Ser e Tempo* de pensar o ser desde a experiência da finitude do tempo. No âmbito deste estudo, porém, vislumbra-se a possibilidade de que na adjacência da transição do homem lançado ao mundo em um tempo *chronos* em passagem ao mundo de finitude do tempo é possível descrever essa “passagem transitória” como simultaneamente *ser-aí* e

*estar-aí*, já sendo nesse caso uma espécie inicialização ao *Dasein* que se constituirá então como presença.

A presença não é apenas um ente que ocorre entre outros entes. Ao contrário, ela se distingue onticamente pelo privilégio de em seu ser, isto é, sendo, *estar em jogo* seu próprio ser. Mas também pertence a essa constituição de ser da presença a característica de, em seu ser, isto é, sendo, estabelecer uma relação de ser com seu próprio ser, Isso significa, explicitamente e de alguma maneira, que a presença se compreende em seu ser, isto é, sendo. É próprio deste ente que seu ser se lhe abra e manifeste com e por meio de seu próprio ser, isto é, sendo. *A compreensão de ser é em si mesma uma determinação de ser da presença*. O privilégio ôntico que distingue a presença está em ela ser ontológica (HEIDEGGER, 2006, p. 48, grifo do autor).

No âmbito deste estudo, o interesse pelas teorizações de Heidegger deve-se ainda ao fato de pensar *Dasein* como uma existência em aberto que, conforme explica Kahlmeyer-Mertens (2008, p. 25), tende a ser preenchida por um cultivo continuado, permitindo afirmar que a essência do homem está no existir e que essa ocorrência seria um cuidar *por ser* e continuar sendo autenticamente junto ao mundo. Com Heidegger o conceito de cura (*Sorge*) possui uma interligação com *Dasein*.

[...] tal conceito expressa um traço essencial à existência, na medida em que o *ser-aí* se empenha a cada instante em cuidar de si mesmo, em um processo de apropriação de si próprio apontando o modo de ser do indivíduo, mediante o esforço constante de compreensão de seu ser e do ser das coisas em geral (KAHLMAYER-MERTENS, 2008, p. 27).

Nesse empenho existencial o *ser-aí* também adentra na *cotidianidade* (KAHLMAYER-MERTENS, 2008, p. 30) e precisa engajar-se para combater modos que não sejam adequados ao mundo de aprendizagens que pretende se inserir e envolver o outro em fragilidade corporal, mas desejante por encontros de aprendizagens. É preciso então que se produza a conveniência do compartilhamento de experiências de aprendizagens, desconstrua possíveis padrões de normalidade decadente e seja agente de seus atos construtores de sentidos, dessa forma entrando em conflito existencial com o *impessoal* (*Man*).

Daí, Heidegger (1996) chama de *impessoal* (*Man*) esse modo de ser com os outros que apresenta o consenso tácito quanto ao comportar-se. Nesse impessoal, o *ser-aí* age conforme atitudes prescritas para a gente. Assim, o indivíduo se vê abonado da tarefa de decidir por seus

atos, pois, em cada comportamento, estaria encoberto por esse modo existencial segundo o qual, normalmente *a gente* procede; gregariamente *a gente* pensa, comumente *a gente* se educa... (KAHLMAYER-MERTENS, 2008, p. 30).

Nessa filosofia da educação compreende-se o docente "como aquele que estaria preocupado com o necessário para que o discente se descobrisse livre a um sentido próprio a si" (KAHLMAYER-MERTENS, 2008, p. 32). Considera-se, com base Kahlmeyer-Mertens (2008, p. 32-33), que em um fluxo de transformação contínua não imperaria a repetição de lições ou mera instrução de conteúdo, mas a oportunidade para que o agente aprendente estabeleça um encontro consigo mesmo, podendo se educar. Nessa realidade singular o agente aprendente é produtor de sentidos que lhe são próprios e referentes ao seu percurso.

Uma educação, como possível de ser pensada pela filosofia heideggeriana, não nos dá senão a oportunidade de experimentarmos a possibilidade de sermos livres da imediatez cotidiana, colocando-nos diante da urgência de escolher um sentido próprio a si, do decidir pelas ocupações necessárias ao esforço por ser singular no mundo. Essa resolução (única e cunhada em conformidade com os significados mais relevantes ao ser-no-mundo) nos decalaria do impessoal, fazendo-nos despontar como indivíduos singulares (KAHLMAYER-MERTENS, 2008, p. 33).

Conforme Heidegger (1972, p. 107, apud FORGHIERI, 2004, p. 21), a fenomenologia é possibilidade de pensamento buscando corresponder ao apelo do que deve ser pensado. Esse pensamento inspira esta pesquisa a tentar captar os movimentos de constituição do *ser da presença da docência* que por ventura manifestem possibilidades de liberdade no cotidiano impessoal. Vislumbra-se ainda a possibilidade dos agentes cognitivos poderem produzir uma trajetória que permita a elaboração de sentidos que lhes sejam próprios, singularizando assim o ser-no-mundo. Compreende-se que esse movimento poderá possuir em seu cerne o combate à impessoalidade e que incentive instantes de vida autêntica não fascista com o outro hospitalizado e desejanse de aprendizagens.

Com base em Heidegger (2006, p. 49), considera-se que a "compreensão de ser, própria da presença, inclui, de maneira igualmente originária, a compreensão de 'mundo' e a compreensão do ser dos entes que

se tornam acessíveis dentro do mundo” e nesse contexto “a presença se mostra como o ente que, ontologicamente, deve ser o primeiro interrogado, antes de qualquer outro”. Eis então o interrogado deste estudo, que se constituiu então como a problemática de pesquisa: o ser da *presença* (HEIDEGGER, 2006, p. 48) da *docência* (CANDAU, 1983, p. 2, apud CANDAU, 1988, p. 9-10) com o dispositivo móvel *tablet PC* e as possíveis tessituras de *teias educacionais* (ILLICH, 1985) de aprendizagens inclusivas.

### 1.1. Problematização

A problemática de ser da presença da docência leva, pelo menos nesse estudo, ao tema formação de professores.

Essa formação é um tema recorrente nas produções acadêmicas em educação, principalmente nos programas de pós-graduação em educação e este estudo intenciona produzir algumas problematizações sobre essa temática, tendo como foco principal os fluxos de transformação contínua de universitárias em Pedagogia nas respectivas relações com o dispositivo móvel *tablet PC* no ambiente da brinquedoteca hospitalar.

Duas problematizações podem ser: Um simples artefato/ dispositivo/ ferramenta/ técnica como é um *tablet PC* é capaz de produzir mais sentidos e significados quando está nas “mãos” de estudantes universitárias de Pedagogia que o utilizam numa brinquedoteca de um hospital de Picos-PI? Essas discentes - que se aproximam do que se pode reconhecer como psicopedagoga - que atuam dentro do que se denomina Pedagogia Hospitalar desvelam os modos dela ser da presença da docência?

Entende-se que o tema de estudo está inserido em um contexto contemporâneo ligado às possibilidades de utilização da tecnologia *tablet PC* no campo da Pedagogia Hospitalar sendo tais problematizações produzidas a partir da existência dos sujeitos no uso desses dispositivos móveis, provocando modos de ser da presença da docência.

Em um estudo de Sant’Ana (2008, p. 19) sobre o currículo praticado pelos professores no cotidiano do laboratório de informática da educação escolar, foi possível observar que os professores de Informática Educativa

percebiam que seus discursos e/ou narrativas produziam *formações de enunciados* ligados à necessidade de progredir rumo ao conhecimento mais especializado ou avançado para atuarem nesses novos espaços-tempos real e virtual.

Esses profissionais então buscavam desenvolver conteúdos no cotidiano escolar e inventar novas técnicas e até mesmo tecnologias para com elas atuar, reconhecendo que isso passa tanto por uma formação continuada escolar, quanto por um *fluxo de transformação contínua* não escolar e/ou informal.

A partir dessas inferências realizadas pelo pesquisador em outro estudo, é possível inferir que também alunos-professores e professores-atuantes possam adquirir novos conhecimentos na área de tecnologias da informação e comunicação (TICs) aplicadas na educação e mediante discussões acerca de novas possibilidades metodológicas de ensino-aprendizagem, alterar e melhorar suas estratégias de atuação como agentes cognitivos junto às tecnologias.

Problematiza-se em relação a esses fluxos contemporâneos de transformação contínua, com base em César (2007), que no caso da escola há uma série de evidências dessas transformações, como a substituição da formação básica pela permanente, também diretamente relacionada à formação contínua e em serviço. Discutindo então o conceito de *sociedade de controle* (DELEUZE, 1992), a autora afirma que:

[...] ao contrário do que ocorria na sociedade disciplinar, que não parava de começar, agora na sociedade de controle nada mais é terminado. Os ciclos de aprendizagem podem ser um exemplo dessa idéia de que não se termina nada, nem mesmo o ano escolar. As práticas pedagógicas vão se transformando e sendo adaptadas à idéia da Empresa Escolar; essas práticas, sejam elas novas ou reapropriadas, na maioria das vezes em termos de uma reciclagem de práticas pedagógicas progressistas e revolucionárias, podem ser observadas tanto no discurso pedagógico oficial quanto nas práticas cotidianas escolares, como as avaliações continuadas, as reformas curriculares baseadas na idéia de transversalidade, entre outras (CÉSAR, 2007, p. 9).

Mediante embasamento teórico em Deleuze (1992, p. 225), questiona-se se seriam as formas de controle contínuo, avaliação contínua e a ação da formação permanente sobre a escola motivos para o abandono correspondente



de qualquer pesquisa na universidade que questione tais fatos e a introdução da empresa em todos os níveis de escolaridade representada por um contexto de expansão da escolarização de massas contínua no meio digital on-line.

Nessa perspectiva outras questões pertinentes podem ser investigadas: em que circunstância está ocorrendo às denominadas "colaborações", "interações", "cooperações", dentre outros termos frequentemente adjetivados e utilizados pelas instituições de ensino em seus documentos oficiais que tratam de formação de professores? Os professores estarão se instigando efetivamente em um novo pensar sobre a educação escolar, cada vez mais realizada em espaços-tempos digitais, a partir dos desafios da técnica digital, tal como o *tablet PC*?

Há o intuito de que as características de um ambiente de aprendizagem aberta como à brinquedoteca hospitalar e as possibilidades lúdicas e educativas que estão em construção contínua em uma existência com o dispositivo móvel *tablet PC* possibilite uma cartografia de conexões de sentidos para fins de reflexões sobre as possibilidades que à educação está manifestando nas redes sociais digitais na pós-modernidade.

Em uma perspectiva fenomenológica-existencial, entende-se que na vivência com o *tablet PC* e os respectivos desafios que por ventura sejam suscitados, poderá anunciar-se uma nova condição de *ser-sendo* professor, projetando-se ao mundo um sujeito seguro de si e se realizando em si.

É possível conceber que esse processo de evidenciação do fenômeno entendido como constituição simultânea do homem lançado ao mundo e do próprio mundo em constituição com esse sujeito possui embasamento teórico não somente na filosofia fenomenológica-existencial heideggeriana como também em outras áreas de conhecimento. Nas produções acadêmicas de Maturana e Varela (1990, 1997, apud BOETTCHER, 2003, p. 14) é possível compreender que “a vida é um fenômeno autônomo, o que, conseqüentemente, mostra-nos que o processo cognitivo também o é”.

Esses cientistas, a partir de estudos realizados, mostraram a inseparabilidade do ser e do conhecer, inaugurando a construção de uma nova visão das relações do homem com o seu meio, justificando a necessidade de adotar novas posturas pessoais e coletivas que atentem para os aspectos comportamentais dos seres, observando como um todo dinâmico está em constante interação com o ambiente,

que é também dinâmico, em um estado permanente de criatividade e de autoprodução. A teoria desses autores é conhecida como *Autopoiesis*, termo cunhado por seus autores, na Biologia, para designar os processos de funcionamento do vivo como autocriadores. Este conceito tem um potencial transformador muito grande devido ao fato de ele atingir todas as dimensões da vida dos sujeitos: processos imunológicos, neurológicos, sociais e da subjetividade em relação à produção do conhecimento, à linguagem, às emoções, o que pode comprovar na *práxis*, mais tarde (BOETTCHER, 2003, p. 14-15).

Com base em Maturana e Varela (1990, 1997, apud BOETTCHER, 2003, p. 14) é possível compreender que o ser e ato de conhecer são coexistentes e inseparáveis, sendo que se constituem na medida em que se projetam existencialmente no mundo. O conceito de *Autopoiesis* é relevante para refletir sobre esse fenômeno em que o vivo é um autocriador de seu mundo e certamente, em uma perspectiva de recursividade, ele também é *resultado-resultante* desse mundo que ele simultaneamente cria.

Em seguida, as reflexões de Boettcher (2003, p. 17) permite compreender o fato de “sermos surpreendidos pela profunda relação entre objeto e sujeito, [e que] a crença na imutabilidade e nas leis de Newton não mais responde à complexidade presente no mundo da microfísica”.

É assim que a física moderna revela a unicidade básica do universo, mostra-nos que não podemos decompor o mundo em unidades infinitas, com existência independente. Quando penetramos na matéria, a natureza não nos mostra qualquer elemento básico isolado, mas apresenta-nos como uma teia complicada de relações entre as várias partes de um todo unificado (CAPRA, 1982, p. 75 apud BOETTCHER, 2003, p. 17).

Com base na citação de Capra, é possível compreender que o mundo viabiliza unidades de existência dependentes, portanto de maneira não isoladas, sendo a realidade um *resultado-resultante* da tessitura de redes imbricadas e complexas. A física permite pensar o mundo como um processo coexistencial onde se evidenciam múltiplas relações interdependentes.

É possível então estabelecer uma conexão com Prigogine (1996, apud BOETTCHER, 2003, p. 19), por “esclarecer que a rede é constituída por estruturas dissipadoras de energia, sistemas abertos considerados complexos organizacionais sem equilíbrio, ou quase sem equilíbrio e que funcionam à margem da estabilidade”.

Baseado nessa possibilidade a evolução pode ser explicada pelas flutuações de energia, que em certos momentos, desencadeiam, espontaneamente, reações que reorganizam todo o sistema num outro nível. Na mesma linha de pensamento, Capra (1996) explica que a auto-organização se aplica a todos os seres vivos, e que o padrão da vida é o conceito de uma rede capaz de auto-organizar-se, pois a própria natureza, por si mesma, produz a ordenação dos fenômenos, uma vez que todos os aspectos constituintes da vida estão interligados em rede (BOETTCHER, 2003, p. 20).

É possível forjar uma compreensão de que essa instabilidade mencionada por Prigogine é discutida no plano filosófico heideggeriano e, portanto, na perspectiva ontológica mediante o conceito de *decadência*. A partir dessa proposição, propõem-se como problematização as possibilidades de projeção construídas na relação com a técnica, no caso deste estudo o *tablet PC*, que permitiria reconhecer a finitude no pensar. O reconhecimento da finitude espelhada pela técnica (*tablet PC*) pode permitir ao humano lançar-se de maneira autêntica no mundo em constituição. Concebem-se assim alunas em Pedagogia lançados ao mundo em estados de devir em que se tornem simultaneamente *estar-aí*, *ser-aí*, *estar-lá*, *ser-lá* e *serei-aí*, *serei-lá* especialmente nas produções discursivas realizadas nas reuniões de pesquisa e em uma finitude existencial com desejos de obter um mínimo de *glamour-artécnica* na decadência do cotidiano vivido que ocasionalmente produz interfaces de autenticidade.

## 1.2. Justificativa

Considerando os aspectos positivos que podem derivar da introdução do computador na escola bem como em relação ao uso educacional do *tablet PC* em outros espaços-tempos diferentes da sala de aula tradicional como na Pedagogia Hospitalar e considerando ainda a importância da formação de professores é que este estudo intencionou promover um acompanhamento cuidadoso e problematizado da formação de discentes em Pedagogia em novas metodologias e estratégias de ensino não diretivo e aprendizagem aberta com ênfase no uso do *tablet PC*.

Concebe-se que com o uso do *tablet PC* o aluno-professor e o professor já atuante nos sistemas de ensino poderão oportunizar aos alunos “ensaiarem

a errar”, ajudando-os a se tornarem atentos pesquisadores de erros/problemas e formando-os para atuarem como protagonistas de situações de aprendizagem no qual dominem a produção de conteúdos em ambiente digitais mediante atividades educacionais apropriadas ao contexto de demandas por conhecimentos e que selecionem *conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais*<sup>3</sup> para a formação de um *cidadão crítico e eventualmente pós-crítico* (SANT’ANA, 2006).

Concebe-se que há nesse contexto das TICs na educação social a necessidade de novas pesquisas acadêmico-científicas que problematizem efetivamente os avanços e limitações das denominadas "interações", "colaborações", "cooperações", dentre outros termos adjetivados e frequentemente utilizados pelas instituições de ensino para justificarem aquilo que organizam e executam em AVAs bem como encontros pedagógicos presenciais visando à formação de professores para o uso de novas tecnologias no ensino.

### 1.3. Suposição<sup>4</sup>

Segue neste subcapítulo uma reflexão preliminar sobre as possibilidades de constituição do *ser da presença* da docência.

A tese foi a de que um simples artefato/ dispositivo/ ferramenta como é um *tablet PC* é capaz de produzir mais sentidos e significados quando está nas “mãos” de estudantes universitárias de Pedagogia que o utilizam numa Brinquedoteca de um hospital de Picos, PI, discentes essas (que se aproximam do que se pode reconhecer como psicopedagoga) que atuam dentro do que se denomina Pedagogia Hospitalar, desvelando o *ser da presença* da docência.

Entende-se, com base em Critelli (1996, p. 27-28), que todo interrogar pelo ser de algo, que é o que constitui qualquer investigação, tem sempre uma prévia interpretação de ser que o orienta sendo desdobrada em três dimensões:

<sup>3</sup> Antoni Zabala tem sido um pesquisador que se interessa por essa temática.

<sup>4</sup> Uma pesquisa fenomenológica não apresenta hipóteses, pois o pesquisador se insere no campo desarmado, entretanto na contemporaneidade marcada por diversas informações, isso se torna impossível. Merleau-Ponty nos diz que a *epoché* em sua totalidade é impossível.

- uma prévia *compreensão do que seja ser*: não posso perguntar pelo ser de algo se não sei o que é ser;
- uma prévia noção de um *lugar de acontecimento* onde e sob que aspecto este ser se aloca e se torna acessível à compreensão, onde pode ser encontrado;
- uma prévia compreensão do *horizonte de explicitação* onde este ser buscado ganha sua mais genuína e fidedigna possibilidade de expressão (CRITELLI, 1996, p. 28, grifo do autor).

Conforme explica Critelli (1996, p. 28-30), a *prévia compreensão de ser* diz respeito à coincidência do ser do ente com seu próprio aparecer, sendo patente a impermanência, e devendo ser compreendido como um *vir-a-ser* na cotidianidade da existência, sendo que no caso do âmbito deste estudo foi à docência não diretiva no ambiente hospitalar com o *tablet PC*.

Já a *noção de um lugar de acontecimento do ser* diz respeito à ausência de dicotomia prévia entre ser e ente, pois ele não está por trás das aparências, mas nelas mesmas, sendo que o ente carrega em si seu ser, estando naquilo que se mostra no próprio mundo, o ser-no-mundo.

Por fim, a terceira dimensão explicitada pela autora, a do *horizonte de explicitação do ser*, diz respeito à possibilidade de compreensão desse ser nesse estado de impermanência, em que ele aparece e desaparece na existência humana mediante conexões de sentidos com o outro, projetando nessa relação diferentes modos de ser no mundo.

Visando iniciar neste subcapítulo uma revelação das prévias interpretações subjacentes à investigação fenomenológica, considera-se que há o potencial de uma das características do ser da presença da docência estar ligado a **atenção inclusiva**. Nesse aspecto ocorreria a inserção dos agentes aprendentes em um clima de aprendizagem de *conteúdos atitudinais*. Esse clima de aprendizagem é produzido pela discursividade do agente cognitivo em sua predisposição ao diálogo franco e produtor de jurisprudências (DELEUZE, 1988) junto ao outro.

A jurisprudência seria um fator de produção de responsabilidades mútuas entre os agentes envolvidos no mundo circundante por autenticidade, ao invés das leis fixas que geram mera expectativa por coerção social a partir de axiomas tabulados que são facilmente esquecidos ou negligenciados pela

voracidade da capitalista vida social, sendo que aspectos de impessoalidade que por ventura se anunciem precisem ser continuamente combatidos.

Considera-se assim, com base em Critelli (1996, p. 29-30), que o lugar de acontecimento do ser dos entes é o próprio mundo, especificamente o ser-no-mundo, e a compreensão desse ser em sua impermanência, no seu aparecer/desaparecer, é a existência humana mesma, entendida como coexistência (singularidade e pluralidade) em seus modos de ser no mundo.

Mediante a *atenção inclusiva* considerar-se-á viável o **planejamento contextual**, que seria um procedimento racional fundamental do ser preocupado, mas que deverá ser construído com base nos modos de existência do agente aprendente. Elaborar-se-á as ações de ensino em sintonia permanente com o clamor do ser, com aquilo que ele reivindica. No entanto é preciso sensibilidade às fragilidades do agente aprendente e às circunstâncias contextuais bem como aos limites dos objetos de aprendizagem viabilizados pelo *tablet PC* e ao tempo disponível para o encontro.

No processo de encontro junto ao outro, considerar-se-á o potencial de insurgimento do **foco mediador** que consistiria no direcionamento explicativo sobre um *o-que-fazer* construído com o agente de aprendizagem no *lócus* sendo a ação mediadora conduzida pelos limites e possibilidades do agente aprendente.

Com a ação do foco mediador produzir-se-ia um **movimento de abertura conclusiva** que seria um Ser para a morte na medida em que a impessoalidade se aproxima e consome o clima de aprendizagens que operariam a partir da existência do sujeito aprendente com o *tablet PC*. Concebe-se que com o tempo institucional esgotado, à pergunta "o que você fez hoje?" ou "o que aprendeu?" e as expectativas pelo desvelamento de uma nova condição existencial do agente aprendente podem produzir uma abertura à serialidades de conteúdos de aprendizagens a serem explorados em novos encontros. Simultaneamente haveria então uma conclusividade, pois o impessoal geraria um esgotamento dos seres, uma máquina mortífera de ansiedades, angústias, preocupações, responsabilidades e outros sentimentos que clamam pelo impessoal.

Devido à expectativa para o próximo encontro considera-se o potencial de emergência de uma **inexperiência conflitante** devido à possibilidade do ser

se conter na existência intrapessoal, correndo o risco de imobilidade prática interpessoal, embora a mobilidade cognitiva esteja em plena atividade devido às circunstâncias de exigibilidade do sujeito aprendente.

A inexperiência está relacionada à nova técnica (*tablet PC*) que produz desafios e revela possibilidades que não são vencidos em um primeiro confronto. Mas também é a instabilidade cognitiva que poderá ser a desencadeadora de um desvelamento do ser da docência desde que o agente cognitivo seja amparado pelo cuidado e preocupação de outro agente orientador do processo, sendo no âmbito deste estudo o pesquisador, pois é no contato com o outro que o homem tornar-se-á humano e as conexões de sentidos também são fundamentais para o âmbito de combate ao impessoal.

Dessa inexperiência conflitante surgem **fluxos de transformação contínua** (Quadro 1) de si e em si no mundo, conforme discussões anteriores de Sant'Ana (2008). Nesse possível contexto de construção de sentidos na docência com o *tablet PC*, com base em Critelli (1996, p. 17-18), considera-se que quando as coisas mudarem, é porque mudaram as ideias a respeito do uso desse dispositivo, mudou a serventia, o interesse por elas, os modos de se referir a si mesmo e uns aos outros diante dos desafios que (in) surgiram.

PROCESSO DE FORMAÇÃO CONTINUADA	FLUXO DE TRANSFORMAÇÃO CONTÍNUA
Integrado a um sistema.	Acoplado a um ou a vários <i>agenciamentos</i> .
Segue uma modalidade de Educação Formal: obrigação de “presencialidades”, seja no mundo real, ou seja, no ciberespaço, utilizando temáticas e/ou conteúdos predefinidos.	Segue uma modalidade de Educação Aberta: não há obrigatoriedade de “presencialidades”, pois os encontros ocorrem de múltiplas formas, inclusive com artefatos culturais (um filme, uma música, um <i>site</i> na internet, etc).
É Linear: é realizado como processo sequencial e sequenciado.	É não linear: é assumido como um fluxo contínuo e descontínuo de experimentações.

É sistematizado.	É assistemático (ocorre por <i>agenciamentos</i> ).
Possui um centro e é centrado: possui um centro no sentido de estar localizado em um dado lugar institucionalizado (realizado por uma Secretaria de Educação, por uma escola, por uma universidade...) é centrado no sentido de delimitar os conteúdos e temáticas de acordo com os interesses dos documentos politicamente vigentes, tais como a LDB, os PCNs, o PPP, o PDE e outros.	É descentralizado e descentrado: descentralizado no sentido de não estar localizado em um lugar institucionalizado a ser visitado ou referendado e descentrado em relação aos conteúdos e temáticas que podem “fugir” dos documentos prescritos (a LDB, os PCNs, o PPP, o PDE e outros).
É desconectado: segue frequentemente uma desconexão com as mudanças culturais contemporâneas da sociedade, havendo <i>a priori</i> uma única entrada e uma saída possível como objetivo do processo de formação.	É conectado: apresenta múltiplas entradas, pois está diretamente ligado às demandas do cotidiano escolar e às mudanças culturais da sociedade, com múltiplas possibilidades de saída como <i>fluxo de transformação contínua</i> .
É focado nos saberes e fazeres para a ação imediata entendida como forma de mudar uma realidade utilizando frequentemente técnicas tradicionais da escola moderna, como a aula expositiva, seja de forma semipresencial utilizando uma nova tecnologia como a videoconferência em ambientes virtuais de aprendizagem.	É focado no aprender, no pensar, em conceitos e na teoria como forma de transformação de si e do mundo, utilizando, na contemporaneidade, também e cada vez mais as TICs e buscando <i>possibilidades-outras</i> de aprendizagem para além do paradigma de se ensinar e aprender proposto pela escola moderna.
É direcionado: é um processo definido e organizado previamente.	É cartografado: é uma tentativa de acompanhar o fluxo gerado nos



	relacionamentos socioeducativos contemporâneos.
É uma construção processual: é a reafirmação de significados e significantes e de princípios e pressupostos do sistema educacional vigente, com todo o seu viés frequentemente político-partidário.	É uma ruptura a-significante: concebe a <i>desterritorialização</i> e a <i>reterritorialização</i> (desconstrução) como uma forma de aprender no cotidiano, cujo comprometimento pode vir a ser político-social.
Na maioria das vezes concebe intencionalmente o professor como um receptáculo de informações e técnicas a serem apreendidas para uso educacional.	Concebe afirmativamente o professor como um pesquisador e produtor em potencial de saberes (agente cognitivo), como alguém que sabe ou tem condições de apreender procedimentos de organização de conteúdos, de produção de técnicas e tecnologias e também de materiais com viés educacional.
É pré-programada: o sistema [entendido frequentemente como sendo o Estado ou a iniciativa privada] define o que deverá ser aprendido.	Ocorre <i>on-demand</i> , ou seja, por necessidade ou requisição, devido às experimentações vividas e produzidas no cotidiano da educação escolar ou não escolar.

**Quadro 1 - Algumas Diferenças entre o Processo de Formação Continuada e o *Fluxo de Transformação Contínua***

Fonte: Sant'Ana (2008, p. 120-122).

Por fim considera-se que desse processo que se constituirá o ser da presença da docência, exista a possibilidade de (in) surgimento dois movimentos conflitantes. Um primeiro movimento é o ***ser da docência*** cujo sujeito inicialmente ***faz-por-fazer***. Opta-se pelo termo coloquial *faz-por-fazer*, pois possui significações que permitem pensar um estado do sujeito cuja prática é desconectada da recursividade do mundo circundante e por isso está imersa em um *ser-para-a-morte*. Nessa condição o impessoal surge de tal forma que o desempodera para a vida com o outro gerando inautenticidade de

si no mundo. Em resumo, o sujeito está submetido à docência ao invés de estar em vias de dominá-la mediante sua existência.

Já o segundo movimento diz respeito ao sujeito cujo **o-fazer-o-faz** sendo esse termo uma tentativa de explicação no âmbito deste estudo acerca da condição de um sujeito cuja a prática o transforma continuamente e dessa forma tornar-se-á um agente cognitivo ativo no contexto de *teias educacionais* (ILLICH, 1985) inclusivas que são tecidas no encontro com o outro. Trata-se de um agente cognitivo empoderado pela ação e plenamente conectado com a recursividade inerente à vida e por isso obtém margens de mobilidade apesar da impessoalidade do cotidiano. Em resumo, o agente submete a docência ao ser e se constitui simultaneamente no mundo.

No âmbito desta pesquisa, há a pretensão de descrever o fluxo de produção do ser da presença da docência cuja constituição ocorre na existência. Considera-se que esse fluxo é o cerne da *Didática Fundamental* (CANDAU, 1983, p. 2, apud CANDAU, 1988, p. 9-10) composta pelas dimensões técnica, humana e política. Vislumbra-se que tais dimensões somente se manifestem na constituição do ser da presença da docência e não como abstrações acumulativas na mente do agente cognitivo desejante por essa manifestação.

Visando estabelecer uma conexão reflexiva fenomenológica, considera-se que preliminarmente nas dimensões da Didática Fundamental há, segundo Forguieri (2004), o mundo (circundante, humano e próprio), maneiras de existir (preocupada, sintonizada e racional), a temporalização, a espacialização e, por fim, o ato de escolher que tem o potencial de desvelar então uma Didática não diretiva.

A perspectiva fundamental da Didática assume a multidimensionalidade do processo de ensino-aprendizagem e coloca a articulação das três dimensões, técnica, humana e política, no centro configurador de sua temática.

Procura partir da análise da prática pedagógica concreta e seus determinantes.

Contextualiza a prática pedagógica e procura repensar as dimensões técnica e humana, sempre "situando-as".

Analisa as diferentes metodologias explicitando seus pressupostos, o contexto em que foram geradas, as visões de homem, de sociedade, de conhecimento e de educação que veiculam.

Elabora a reflexão didática a partir da análise e reflexão sobre experiências concretas, procurando trabalhar continuamente a relação teoria-prática.

Nesta perspectiva, a reflexão didática parte do compromisso com a transformação social, com a busca de práticas pedagógicas que tornem o ensino de fato eficiente (não se deve ter medo da palavra) para a maioria da população. Ensaia. Analisa. Experimenta. Rompe com a prática profissional individualista. Promove o trabalho em comum de professores e especialistas. Busca as formas de aumentar a permanência das crianças na escola. Discute a questão do currículo em sua interação com uma população concreta e suas exigências, etc (CANDAU, 1983, p. 2, apud CANDAU, 1988, p. 9-10).

Considera-se plausível conceber a possibilidade da descoberta de um sentido de educar inspirado nessa perspectiva de Candau (1983), embora ressaltando que atualmente a escola é a própria vida, e essa última é vivida frequentemente no meio digital e em ambientes *on-line*. Segundo Sodelli (2008, p. 203), há três elementos fundamentais para a construção desse sentido que seriam, respectivamente, o conhecimento como aproximação, a atitude com o cuidado e o horizonte do tempo como possibilidade da experiência e não de experimento.

Por que perguntar sobre o sentido de educar? Ora, essa indagação só é possível porque de alguma maneira o sentido de educar pode nos escapar, se perder, se esvaziar. E esse sentido só pode nos escapar, se esconder, se encobrir porque ele não é algo pronto e muito menos definitivo.

O sentido de educar não é a missão de uma instituição de ensino, aquilo que está escrito e registrado no projeto político pedagógico de cada escola. Embora as diretrizes descritas neste projeto possam direcionar as ações educativas, elas representam no máximo a intenção do como e para que educar, mas não o sentido (SODELLI, 2008, p. 204).

Na perspectiva fenomenológico-existencial não é possível compreender o homem da mesma forma que os outros seres e objetos (entes). Sodelli (2008, p. 206-207) aponta duas condições fundamentais para distingui-los possibilitando compreender que a primeira é que *Dasein*, que é uma condição projetada pela existência do homem, é o único ser que sabe da sua finitude. Já a segunda condição fundamental é que o homem nasce com o seu ser livre.

O *Dasein* é essencialmente livre, no sentido de ser capaz de realizar opções e de tomar decisões das quais resultam os significados de sua existência. Os outros animais já nascem destinados a serem eles mesmos, pois não têm a possibilidade de ser outra coisa. Por exemplo, uma abelha já nasce abelha, não há outra possibilidade, a não ser, existir como abelha. Por outro lado, o Homem nasce possibilidade e não determinação (SODELLI, 2008, p. 207).

Vislumbrou-se nesse instante reflexivo e tão somente hipoteticamente que os participantes da pesquisa poderiam projetar-se em iniciações como professores em sua existência com o *tablet PC* quando em contato com crianças hospitalizadas, forjando então novas possibilidades de *ser-sendo* docente cujas determinações da impessoalidade do cotidiano possam ser combatidas visando alcançar uma condição humana de *ser com autenticidade* junto ao mundo.

É importante perceber que, na visão heideggeriana, o homem não está dentro de um mundo, quer dizer, não existe um mundo anterior no qual o homem foi colocado, tampouco o homem existe para depois criar um mundo. O homem “é” (existe) na exata medida de seu “ser-em” (na sua relação com o mundo). Não existe anterioridade entre esses dois movimentos (Heidegger, 1993).

Porém, mesmo sendo possibilidade, o Homem não vive solto no mundo, sem rumo. Ao contrário, por sua condição ontológica de abertura, de ter-que-ser alguma coisa, todo o tempo, o Homem se entrelaça no mundo, por meio da busca incessante pelo sentido. Como aponta Heidegger (1993, p. 208), “sentido é aquilo em que se sustenta a compreensibilidade de alguma coisa. Chamamos de sentido aquilo que pode articular-se na abertura da compreensão”. Esta busca de sentido nunca termina, pois o ser do Homem sempre está em jogo, dia após dia, hora após hora, minuto após minuto (SODELLI, 2008, p. 208).

Diferente do Marxismo, que concebe teorizações sobre a cognição com base na relação sujeito-objeto, compreende-se na perspectiva fenomenológica-existencial de Heidegger que a 'essência' da técnica não pode ser compreendida a começar do Marxismo, pois *Dasein* (ser-aí; estar-aí) se constitui simultaneamente com o mundo, não existindo pré-existência de homem e do mundo. Conforme interpreta Freire (2008, p. 106), Heidegger compreende o sentido ontológico do ser-no-mundo como estrutura unitária.

Nesta direção, a interpretação ontológica do conceito de mundo, não requisita o sujeito do conhecimento, mas parte da interpretação da conjuntura, enquanto modo de ser dos entes intramundanos. Contudo, considerando que a totalidade conjuntural não constitui nenhum manual, este se determina como ser-no-mundo (*in-der-Welt-sein*) e nesta estrutura a mundanidade pertence à sua constituição (FREIRE, 2008, p. 107).

Portanto a constituição de *Dasein* (ser-aí; estar-aí lançado) e mundo é simultânea, de tal forma que não é possível separar os dois movimentos e nessa relação há conexões de sentidos que são construídos sendo que o *ser*

*da presença da docência* poderá ser desvelado mediante a compreensão dos desafios forjados na relação com a técnica *tablet PC*. Essa construção de sentidos será denominada no âmbito deste estudo de *fluxos de transformação contínua* (SANT'ANA, 2008) de si e em si (*ser-em*) e visa problematizar, conforme expõe Sodelli (2008, p. 215), uma crítica ao puro uso da técnica, ou seja, ao uso tecnicista da técnica. Mediante este estudo intenciona-se a tentativa de buscar modos de ser mais autênticos na educação e considera-se, ainda com base em Sodelli (2008, p. 216-219), que três horizontes do sentido de educar poderão evocar-se: do conhecimento como aproximação, da atitude no cuidado (*Sorge*) e do tempo como um lugar de resgate do sentido de ser autenticamente no mundo.

Considera-se ainda que os resultados do estudo de Valente (1991, apud SANTOS e BRAGA, 2012, p. 76-78) sobre as modalidades de uso do computador na educação possam apresentar semelhanças com os possíveis usos do *tablet PC* na educação. Nas reflexões do autor, encontramos a perspectiva do *computador como máquina de ensinar* tratando-se de um método que coloca o microcomputador na posição de quem ensina o aluno. Há também a perspectiva do *computador como objeto de estudo* onde a principal preocupação do professor seria a de familiarizar o aluno com o computador, valorizando a chamada alfabetização informática. Já a perspectiva do *computador como facilitador de tarefas* consistiria na utilização de aplicativos de produtividade como auxiliares no processo ensino-aprendizagem tais como *softwares* editores de textos, editores de planilhas eletrônicas, editores de slides, editores de vídeos, editores de imagens, dentre outros. Na perspectiva do *PC como máquina ensinável* o aluno se posicionaria como o “tutor” do computador, ensinando-lhe como trabalhar, ou seja, fase em que as crianças aprendem a relacionar-se com as máquinas fazendo-as executar tarefas. O aluno faria uma atividade de simulação e os jogos seriam um estímulo ao desenvolvimento do raciocínio sofisticado e um incentivo ao desenvolvimento da habilidade de soluções de problema. Por fim, há a perspectiva do computador como *meio de aprendizagem por descobertas* onde o usuário desenvolveria um trabalho interativo sendo valorizada a construção do conhecimento por meio da exploração, da busca e da investigação para solucionar problemas. Infere-se que é possível pensar essas discussões de

Valente (1991, apud SANTOS e BRAGA, 2012, p. 76-78) no caso do uso do *tablet PC*, pois também se trata de um computador de uso pessoal embora com características bem diferentes de um *desktop* conforme discussões que serão realizadas especificamente no segundo capítulo desta tese.

#### **1.4. Local e sujeitos da pesquisa**

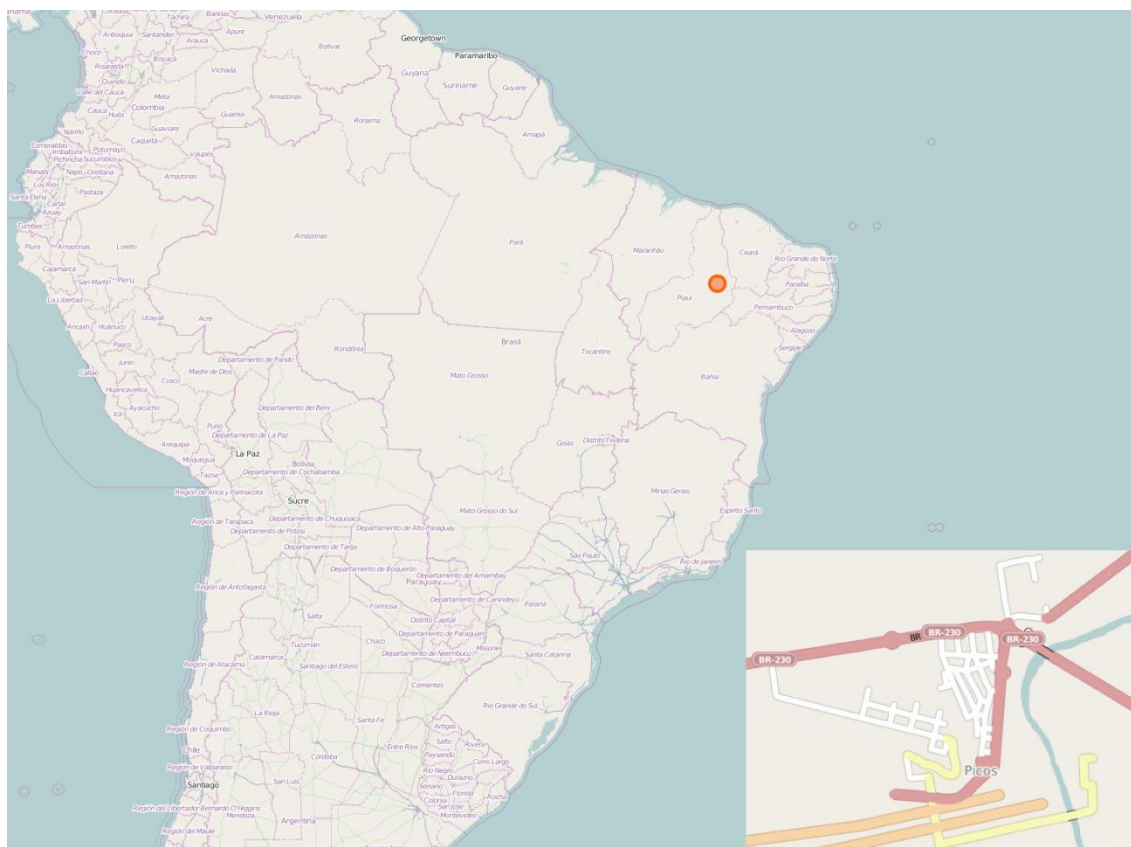
A pesquisa foi realizada em uma brinquedoteca hospitalar (APÊNDICE F) localizada no município de Picos-PI (Gráfico 1), que situa-se na região centro-sul do Estado do Piauí. Essa região é cortada pela BR-316 (ou Rodovia Transamazônica), BR-407, BR-230 e fica próxima a BR-020.

O município é conhecido pela produção de caju e mel e sedia uma unidade do Exército Brasileiro (3º BEC - Batalhão de Engenharia e Construção). Possui uma população total de 73 mil habitantes, com densidade de 137,23 hab./km<sup>2</sup>, clima tropical, PIB de R\$ 504 milhões (IBGE<sup>5</sup>/2008), PIB per capita de R\$ 7,9 mil (IBGE/2019) e Índice de Desenvolvimento Humano (IDH-M) 0,698 médio obtido no PNUD<sup>6</sup>/2010.

---

<sup>5</sup> Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE).

<sup>6</sup> Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD).



**Gráfico 1 - Mapa gráfico da localização geográfica do município de Picos-PI.**

Fonte: Contribuidores do © OpenStreetMap<sup>7</sup> (Acesso em 15 mar. 2014).

O local contava com materiais paradidáticos, tais como livros de literatura em um espaço nomeado de Cantinho da Leitura, e também lúdicos concretos, tais como carrinhos, bonecas, jogos de tabuleiro, quebra-cabeças, dentre outros. No entanto, a pesquisa de campo teve como proposta a inserção do uso do *tablet PC* nesse contexto visando mobilizar o potencial técnico digital para o uso de aplicativos e exibição de conteúdos digitais multimídia, afinal um direito de todos e de todas terem acesso aos mais diversos recursos e técnicas que para ganhar sentido e significado precisam do ser-aí (*Dasein*) dos modos de ser sendo docente como presença no mundo.

<sup>7</sup> Os dados estavam disponíveis sob a *Open Database Licence* e licenciado como CC-BY-SA.



**Figura 1 – Universitárias em Pedagogia e colaboradores voluntários realizando atividades educativas e lúdicas na Brinquedoteca Hospitalar em outubro/2011**

Fonte: BRASIL (2011, acesso em 12 mar. 2014).

Os sujeitos diretos da pesquisa foram três estudantes de Pedagogia e simultaneamente bolsistas de extensão universitária do projeto da Brinquedoteca Hospitalar coordenado por uma professora do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Piauí (UFPI).

Já os sujeitos indiretos da pesquisa foram também discentes que eventualmente participavam da brinquedoteca para fins de estágio, bem como especialmente as crianças que ocasionalmente compareciam na brinquedoteca hospitalar e cujas faixas etárias, citadas no texto da tese para caracterizá-las anonimamente, eram obtidas junto ao responsável no momento em que ele permitia que a criança participasse de alguma atividade com o uso do *tablet PC* (Figuras 1 e 2).





**Figura 2 - Universitárias em Pedagogia e colaboradores voluntários realizando atividades educativas e lúdicas na Brinquedoteca Hospitalar em outubro/2012.**

Fonte: BRASIL (2012, acesso em 12 mar. 2014).

O projeto de extensão universitária tem por objetivo a constituição de um espaço de atuação pedagógica que viabiliza a produção de reflexões sobre educação e saúde. Com base nesse objetivo, tem ocorrido o desenvolvimento de atividades educativas e lúdicas com as crianças hospitalizadas, bem como ocasionalmente ocorre à participação de cursistas de outras graduações tais como Nutrição e Enfermagem.

É nesse contexto que o projeto de pesquisa foi executado, se propondo como um processo de formação e iniciação à docência não diretiva de estudantes em Pedagogia no uso do *tablet PC* iPad visando desvelar um possível *ser da presença* da docência em atividades educativas digitais junto às crianças hospitalizados participantes da brinquedoteca hospitalar.

Além de se constituir em um espaço de desenvolvimento de atividades educativas e lúdicas, é possível compreender a brinquedoteca hospitalar como um espaço de produção de reflexões sobre as práticas realizadas, conforme artigos de Moura et al. (2012), Sousa e Falcão (2012) e Gonçalves et al.

(2012), estudos esses advindos especificamente de pesquisas sobre essa brinquedoteca. Concebeu-se assim, que a brinquedoteca hospitalar, viabilizada por um projeto de extensão universitária, constituiu-se na paisagem em mutação cujas condições espaço-temporais favoreceram a execução da pesquisa de campo.

### **1.5. Procedimentos de coleta de dados**

Os instrumentos para coleta de dados consistiram na aplicação de um questionário (APÊNDICE C), realização de entrevistas não estruturadas e observação interventiva no cotidiano da brinquedoteca hospitalar com registros em um diário de campo.

A aplicação do questionário teve como propósito o desvelamento de pré-conceitos das três discentes em Pedagogia, sujeitos diretos da pesquisa, acerca da brinquedoteca hospitalar.

As entrevistas ocorreram especificamente com as alunas de Pedagogia nomeadas anonimamente pelas letras A, B e C, e que podiam avaliar e interpretar os conceitos construídos na experiência cognitiva com o uso do aparelho, bem como compreender os aspectos relacionais que ora se manifestavam nessa utilização. Nesse contexto, *conhecimentos conceituais, de atitudes e de procedimentos* eram descobertos pelas participantes a respeito das possibilidades de uso do *tablet PC* tanto na brinquedoteca, quanto na educação – os sentidos *delas-aí*.

Nas reuniões, o pesquisador atuava como um moderador, evitando o monopólio da discussão, intimidações de algum dos sujeitos devido à assertividade da fala de algum participante, bem como tentava desconstruir opiniões superficiais e produzir avanços na tessitura do conhecimento. Os diálogos emitidos nas reuniões foram gravados e, posteriormente, transcritos, textualizados e transcriados.

No caso da pesquisa de campo no cotidiano da brinquedoteca hospitalar, cujo hospital foi nomeado ficticiamente com a letra “X”, também ocorreu uma abordagem fenomenológica mediante a presença do pesquisador no ambiente, contexto até então desconhecido do investigador, e nessa

realidade experimentou possibilidades de intervenção educativa e lúdica com o *tablet PC* junto com os sujeitos da pesquisa que ali estavam inseridas, sendo todas coparticipantes e colaboradoras permanentes do projeto de extensão universitária.

Nesse contexto, além das alunas, havia as crianças que por ventura compareciam na brinquedoteca hospitalar e lhes eram apresentados os *tablets PCs iPad*, sendo os pais e/ou responsáveis informados do propósito da pesquisa.

De antemão, os *tablets PCs* foram aceitos pela coordenação do projeto de extensão da brinquedoteca para utilização no ambiente sendo que o uso que as crianças faziam dos dispositivos se tornou então propositalmente objeto de observação.

A analítica do sentido dos dados coletados nas entrevistas e questionários possibilitou a elaboração de um relatório contendo materiais visuais, tais como desenhos e gravuras, e também produções textuais, tais como paródias e poemas, advindos de atividades propostas a partir das discussões realizadas nas reuniões.

Esse relatório foi utilizado para a composição de capítulos desta tese, tendo ocorrido o acréscimo de sínteses de comentários, considerações fenomenológico-existenciais a partir do referencial teórico e proposições sintético-reflexivas mediante *Guias de Sentido* (PINEL, 2004).

Dado o caráter subjetivo da pesquisa qualitativa e do envolvimento das participantes da pesquisa com o problema proposto de utilização do *tablet PC* na brinquedoteca, o pesquisador intencionou expressar teoricamente e subjetivamente o que se desvelou nos encontros das entrevistas em grupo, mantendo foco no objetivo da pesquisa e incentivando o desvelamento de competências comunicativas, de compartilhamento de conhecimentos e de percepções com potencial elucidativo.

Os dados coletados foram organizados e interpretados de acordo com metodologia de pesquisa fenomenológica-existencial, cujas etapas são o *envolvimento existencial* e o *distanciamento reflexivo* – dois movimentos vividos como indissociados.

Nesse sentido, o subcapítulo 4.1 sobre o *assunto pré-fenomenológico* está conectado ao *envolvimento existencial* ocorrido na pesquisa de campo. Já

no subcapítulo 4.2 da tese ocorreu o *distanciamento reflexivo* mediante uma *descrição fenomenológica* caracterizada pela produção de uma *analítica do sentido* sobre os dados coletados.

No caso da pesquisa fenomenológica-existencial com base em Martin Heidegger, considera-se prudente a organização de dados partindo da *existência* dos sujeitos para a *essência* do ser, tendo em vista a crítica do autor a metafísica moderna, especialmente ao afirmar que tal perspectiva filosófica produziu um esquecimento do ser devido o primado da relação sujeito-objeto, defendendo então um retorno ao pensamento ontológico que viabilize a revelação do ser.

Durante a pesquisa de campo ocorreu à descoberta de relatórios diários que eram elaborados pelas estudantes acerca das atividades na brinquedoteca. No subcapítulo 4.3 desta tese empreendeu-se então uma analítica do sentido sobre a escrita de si das graduandas a partir de uma composição com os trechos (ANEXO A) relacionados ao problema de pesquisa.

Os dois dispositivos móveis *tablets PCs* iPad<sup>8</sup> de 2ª e 3ª geração utilizados na pesquisa bem como os aplicativos previamente instalados no sistema operacional *iOS 6* da Apple (APÊNDICE D) foram adquiridos com recursos financeiros do próprio pesquisador, que não contou com nenhum tipo de financiamento ou bolsa de pesquisa.

Outro dado a destacar é o uso do *pronome impessoal* na escrita dessa tese, sendo incompatível com algumas atitudes fenomenológicas existenciais de escrever – não todas, bastando ver dois exemplos descritos por Forghieri (2004). Eventualmente essa marca – a impessoal – seja marcante nos modos de ser do pesquisador acerca da presença da docência frente à investigação – possivelmente apenas na escrita, mas não na experiência vivida no campo. Depois de muito refletir, optou-se por essa marca do pesquisador, mas que pode ocasionalmente ser compensada pela afetação aparentemente incontestada do descrito do experienciado.

---

<sup>8</sup> iPad 2 (nome comercial) com capacidade de armazenamento de 32 GB, suporte a rede sem fio Wi-Fi e sistema operacional iOS 6. Trata-se de um modelo de iPad de segunda geração. Novo iPad (nome comercial) com capacidade de armazenamento de 16 GB, suporte a rede sem fio Wi-Fi e tela de alta resolução e sistema operacional iOS 6. Trata-se de um modelo de iPad de terceira geração.

### 1.6. A ética na pesquisa

Este estudo é resultado de uma pesquisa pautada por questões éticas e científicas fundamentais mencionadas especificamente no inciso III.1 das Resoluções nº 196/1996 e nº 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde.

Nesse sentido ocorreu o consentimento livre e esclarecido dos indivíduos-alvos, o consentimento livre e esclarecido da coordenação da brinquedoteca hospitalar e a proteção a grupos vulneráveis e aos legalmente incapazes.

Os sujeitos da pesquisa foram tratados em sua dignidade, respeitando sua autonomia e defendidos em sua vulnerabilidade. Eles também foram informados sobre a ausência de riscos devido à higienização<sup>9</sup> dos aparelhos e dos diversos benefícios cognitivos advindos do uso do *tablet PC*, ocorrendo garantias de que danos seriam evitados mediante a presença permanente do pesquisador durante o uso do dispositivo móvel pelas crianças.

A relevância social da pesquisa foi destacada, bem como foram relatadas as vantagens significativas para os sujeitos da pesquisa, tais como as estudantes em Pedagogia, que obteriam novos conhecimentos didático-pedagógicos para o uso de tecnologia digital na educação e das crianças ao obterem momentos de aprendizagem não diretiva em conteúdos digitais multimídia.

O pesquisador conversava sempre com a criança dizendo a ela e aos pais ou responsáveis que estava realizando uma pesquisa de doutorado em educação com objetivos de compreensão dos aspectos didáticos advindos do

---

<sup>9</sup> Produto de limpeza *Multi-Screen Clene* fabricado pela empresa *AF International Brasil* sob as normas da ISO 9001:2000. A composição desse produto possui tecnologia antibactericida, mantendo os aparelhos livres de bactérias, bolores e leveduras sendo que ele aumenta a resistência do aparelho à aderência de sujeira e poeira. O produto não é inflamável, não é tóxico e a proteção antiestática possui biocida que contribui no combate contra germes. Também foi utilizado o álcool 70 em gel, tanto na tela quanto parte traseira do dispositivo. A higienização dos *tablets PCs* ocorria antes e após o uso, devidamente desligados. Para higienização pessoal das mãos do pesquisador foi utilizado o álcool em gel da Lifebuoy, que segundo a fabricante elimina 99,99% de bactérias, e também o álcool 70. No caso das graduandas, crianças e responsáveis havia produtos próprios que eram utilizados pelo hospital de acordo com a especificidade de cada sujeito ou contexto espacial.

uso do *tablet PC*, informando quem era o orientador e o programa de pós-graduação em que o projeto de pesquisa foi aprovado para execução.

A ética na pesquisa implicou em um constante estado de prontidão do pesquisador visando o bem estar dos sujeitos envolvidos, preocupando-se permanentemente com a garantia de efeitos positivos da intervenção, preservando-os fisicamente, subjetivamente e socialmente bem como os resguardando quanto à sua identidade.

No que diz respeito às gravações de áudio coletadas nas reuniões com as graduandas e que, com base em Meihy (2005), foram objeto de transcrição, textualização e transcrição para a elaboração do quarto capítulo deste estudo, ocorreu anuência e consentimento das participantes tanto para a pesquisa quanto para a publicação dos dados pelo pesquisador (APÊNDICES A e B), sendo que as informações prestadas foram utilizadas somente para os propósitos de produção desta tese, sendo suas identidades também mantidas sob anonimato.

Opta-se nesta tese por uma escrita formal acadêmica, sendo que esse modo de produção textual está presente em alguns textos de Heidegger e de outros existencialistas. A própria Forghieri (2004), uma metodologista utilizada nessa investigação, ao apresentar dois exemplos de pesquisas fenomenológicas, apreende-se a formalidade da escrita do Relatório de Pesquisa. No entanto isso não significa que neste momento se proponha atuar contra um modo de escrita mais íntima que recorre aos pronomes “eu” e/ou “nós”. No caso desta pesquisa trata-se de uma opção intencional e fundamentada. Ressalva-se que a escrita formal não é necessariamente impessoal, ao contrário, o conteúdo proposto nessa investigação envolve o existir e o seu afetar, descritos formalmente, buscando aproximar-se continuamente do ser leitor e respeitando ainda o despertar do ser da presença da docência em Pedagogia Hospitalar. Considera-se que a formalidade é uma postura ética e estética, pois representa um cuidado respeitoso ao adentrar reflexivamente na abordagem dos dados coletados na pesquisa de campo. Poderia ter sido outra forma de escrita, mas a opção foi pela formalidade.

## 2. REVISÃO DE LITERATURA

Neste capítulo há uma tentativa de valorizar academicamente estudos que de alguma forma contribuíram para refletir sobre as possíveis características de uso do *tablet PC* na educação e seu impacto no *Dasein* (no sentido de *ser-aí*), ou ao contrário, a interferência do *ser-aí* nessa ferramenta, tornando-a de sentido.

Ocorreu a tentativa não provocar o surgimento de pré-conceitos burocráticos de seleção com base no tipo de trabalho acadêmico que fosse a referência consultada.

Portanto, não se produziu qualquer abordagem seletiva de desmerecimento com a origem de trabalhos acadêmicos, pois foi considerado para a escrita tão somente a qualidade do conteúdo publicado e seu potencial para a produção de reflexões pertinentes sobre a temática em questão.

### 2.1. O contexto da pesquisa: a pedagogia hospitalar

Com base em Kahlmeyer-Mertens (2008, p. 34), as discussões desta pesquisa orientar-se-ão por serem livres de “pedagogices”, pois nas relações de encontro com o outro não se intenciona um pesquisador tutor, que diz doutrinas e instrui saberes em nome de uma Pedagogia Hospitalar ou tantas outras pedagogias, mas, com base no conceito de cuidado (*Sorge*) em Heidegger (2006), o pesquisador será um orientador nesses fluxos de aprendizagens que possivelmente serão forjados com a técnica, sendo no caso deste estudo com o uso do *tablet PC*.

Entende-se que a Pedagogia, compreendida como Ciência da Educação, permite analisar, compreender e desvelar possibilidades de docência sem necessariamente um receituário para cada situação, pois é no encontro com a conjuntura que deverão ser empregadas uma discursividade e metodologias de acordo com as demandas de aprendizagens dos sujeitos em situação de fragilidade, sendo no caso desta pesquisa os sujeitos internados no âmbito hospitalar. Conforme Pimenta (2001, p. 43),

Uma dificuldade fundamental que se coloca na construção da Ciência da Educação, como, aliás, nas Ciências Humanas em geral, é que sujeito e objeto se imbricam e se constituem mutuamente. A educação (objeto de conhecimento) constitui e é constituída pelo homem (sujeito de conhecimento); é um objeto que se modifica parcialmente quando se tenta conhecer (Gomes, 1978), do mesmo modo que, à medida que é conhecida, induz alterações naquele que a conhece (Coelho e Silva, 1991). Pela investigação o homem transforma a educação, que, por sua vez, transforma o homem (e o processo de investigação). A educação é móvel (é prática social histórica), que se transforma pela ação dos homens em relação.

Nesse sentido entende-se que a Pedagogia permite o desvelamento do ser da compreensão desse contexto que se manifesta e pulsa por aprendizagens significativas mediante uma pré-disposição atenta ao convite ao aprender impulsionado pelo ensinar.

Para Heidegger, ensinar é mais difícil do que aprender porque ensinar significa, na verdade, “convidar a aprender”. Nenhum professor “deixa que nada seja aprendido senão – o aprender”. Ele queria, com isso, dizer justamente que o processo educacional autêntico é aquele em que alunos aprendem o próprio significado do aprendido. Isso implica que eles aprendam que, somente se forem chamados singularmente pelo que está em questão, de fato estarão aprendendo (ANDRADE, 2008, p. 66).

A pesquisa não esteve ligada ao conceito de Pedagogia Hospitalar na perspectiva médico-clínica de mera recreação e também não estava ligada ao conceito de Classe Hospitalar, pois não estava vinculada a nenhum sistema de ensino e aos conteúdos programáticos clássicos da educação escolar moderna. Neste estudo o conceito primordial é o da pedagogia como orientadora de processos de aprendizagem personalizados ao sujeito fragilizado, produzindo processos de aprendizagem de *conteúdos de conceitos, procedimentais e/ou atitudinais* mas cujo currículo foi construído pelas demandas dos agentes aprendentes (sujeito hospitalizado) em conexão com os agentes cognitivos (graduandas em licenciatura em Pedagogia) bem como levando em consideração às possibilidades e desafios gerados pela tecnologia (*tablet PC*) em busca de conexões de sentidos na projeção de si no hospital bem como vislumbrando, sempre que possível, a vida pós-hospitalar, seja no plano imaginativo ou concreto.

No entanto este estudo pretendeu se inserir em um contexto de uma brinquedoteca hospitalar advinda de um projeto de extensão universitária onde



licenciandos em Pedagogia estavam sendo inseridos ocasionalmente em atividades educativas e principalmente lúdicas visando à melhoria da autoestima de crianças e jovens hospitalizados.

Com efeito, a contribuição do pedagogo, como profissional da Educação, nas equipes especializadas hospitalares e na condição de técnico por excelência do processo cognitivo, viria a oferecer maiores possibilidades de clareza aos respectivos entendimentos, com vista a especificidades de suas ações. Há de se convir, ainda, que cada caso, em sua globalidade biopsicossocial, sempre traz em seu âmago um algo mais, todo peculiar, o que requer, necessariamente, aguçado nível perceptivo do objeto real, em sua natural evolução, a fim de que este venha a transparecer com a clareza que a situação requer (MATOS; MUGIATTI, 2011, p. 15-16).

O projeto de extensão universitário é desenvolvido em um hospital público localizado no município de Picos-PI, com base no art. 1º da Lei nº 11.104/2005 que afirma que os hospitais que ofereçam atendimento pediátrico contarão, obrigatoriamente, com brinquedotecas nas suas dependências. Já a Portaria nº. 2.261/2005 regulamentou a instalação e funcionamento das brinquedotecas e no seu art. 3º considera que esse espaço deverá ser provido não somente de brinquedos, mas também de jogos educativos sendo que em seguida, no art. 5º, inciso I, afirma que os jogos, brinquedos, figuras, leitura e entretenimento também serão instrumentos de aprendizagem educacional. Nesse sentido a legislação em vigor permite que a brinquedoteca hospitalar assuma um caráter educacional e não somente recreativo. O art. 7º da portaria define que a qualificação e o número de membros da equipe serão determinados pelas necessidades de cada instituição, podendo funcionar com equipes de profissionais especializados, equipes de voluntários ou equipes mistas e nesse sentido percebe-se o porquê da viabilidade jurídica da existência do projeto de extensão, pois se constitui como uma equipe em caráter voluntário e misto, na medida em que ocasionalmente inclui outros profissionais no processo de realização das atividades bem como possui professores e uma funcionária técnica da universidade como membros do projeto.

A inserção desta pesquisa ocorreu em um contexto que predominava uma tendência médico-clínico na visão dos profissionais de saúde embora os documentos apresentassem o caráter educacional e lúdico que o Pedagogo

poderia atuar, sendo que se pretendeu forjar a inclusão do uso do *tablet PC* amparados nos últimos amparos legais para produzir aprendizagens com educativas na ludicidade, embora certamente concebia-se que o uso desse dispositivo também pudesse produzir implicações na autoestima dos sujeitos da pesquisa e certamente atender os interesses médico-clínicos. Com base nas discussões realizadas no subcapítulo 2.3 desta tese, considera-se que o uso do *tablet PC* apresentava potencial tanto para a utilização na perspectiva médico-clínica de recreação quanto para a perspectiva de classe hospitalar visando à produção de aprendizagens escolares e também para a Pedagogia Hospitalar que poderia ter foco em conteúdos escolares e não escolares em uma brinquedoteca hospitalar. Nesse contexto, conforme discute Matos e Mugiatti (2011, p. 16), considerou-se que “[...] o pedagogo, tem condições de desenvolver um trabalho de sentido sincronizador didático, pedagógico educativo como, também, em relação aos usuários, na execução de atividades programadas”. Salienta-se que neste estudo tais atividades foram personalizadas de acordo com as circunstâncias do contexto hospitalar e considerando as demandas do sujeito com necessidades especiais transitórias por determinadas aprendizagens e/ou ludicidade. Considera-se assim que os licenciandos em Pedagogia estavam em um contexto teórico-didático de ensino individualizado, devido às adaptações necessárias do planejamento de ensino com a técnica que deveriam ser adequadas às circunstâncias do sujeito aprendente, sendo que esse contexto de ação da Pedagogia, entendida como Ciência da Educação, pode ser denominada de Pedagogia Hospitalar.

Verificada a necessidade da existência de uma *práxis* e uma técnica pedagógica nos hospitais, confirma-se a existência de um saber voltado à criança/adolescente num contexto hospitalar envolvido no processo ensino-aprendizagem, instaurando-se aí um corpo de conhecimento de apoio que justifica a Pedagogia Hospitalar (MATOS; MUGIATTI, 2011, p. 85).

Conforme Rodrigues (2012, p. 42-43), a Pedagogia Hospitalar é um ramo da educação que proporciona ao sujeito uma recuperação mais aliviada, por meio de atividades lúdicas, pedagógicas e recreativas, prevenindo o fracasso escolar e demonstrando que é possível educar fora da sala de aula. As discussões de Assis (2009, p. 88) corroboram essa definição ao afirmar que

é extremamente importante a compreensão do encontro entre educação e saúde, no intuito de proporcionar apoio e condições para a pessoa enferma enfrentar o tratamento clínico e a hospitalização, sem privar-se de seu desenvolvimento educacional.

No âmbito deste estudo, compreende-se a Pedagogia Hospitalar permeando a organização do trabalho pedagógico em uma brinquedoteca hospitalar. Nesse contexto de atividades lúdicas e educativas que estiveram em andamento houve a pretensão de formar as estudantes envolvidas nesse projeto para a utilização do *tablet PC* na educação, problematizando seus limites e possibilidades na perspectiva teórica da *Didática Fundamental* (CANDAU, 1983, p. 2 apud CANDAU, 1988, p. 9-10). Em seguida, houve a intenção de propor o uso do *tablet PC* em atividades com viés educativo com as crianças e jovens hospitalizados, embora uma educação aberta e não diretiva tenha se tornado evidente. Os momentos e movimentos empreendidos no uso do dispositivo móvel serão descritos sob a ótica do cuidado (*Sorge*) do pesquisador que buscou produzir orientações sob demanda do sujeito especialmente em situações de possíveis manifestações de angústias devido o desafio da docência com a técnica, mas que simultaneamente sinalizavam a possibilidade de desvelamento do *ser da presença da docência*, tema abordado no subcapítulo 2.2 desta tese.

## **2.2. A Didática Fundamental e o ser da presença da docência**

Com inspiração em Heidegger, Kahlmeyer-Mertens (2008, p. 28-30) propõe uma educação em favor da singularidade e em contraposição coexistencial à impessoalidade produzida no cotidiano. Segundo o autor, na cotidianidade o homem tende a pensar comumente ao grupo que convive, age em conveniência ao que dele se espera, compartilha costumes, fazendo que sua existência se reduza à ocupação de ajustar-se a certos padrões de normalidade.

E essa compreensão do ser, na qual Heidegger insiste por quase todo o seu tratado *Ser e Tempo* (o qual, embora sendo um tratado, está permeado de interrogações e não deve ser tomado como mera

“doutrina”), implica não se entregar ao cotidiano, ao dia-a-dia das ocupações e preocupações ônticas, e sim questionar a existência, viver sob o signo da angústia, não aquela do desespero, mas a que revela o nada como o véu do ser, a saber, assumir o caráter ontologicamente aberto da existência (WERLE, 2008, p. 20).

Em uma perspectiva heideggeriana (KAHLMAYER-MERTENS, 2008, p. 30-32) infere-se que é preciso forjar uma educação em que o ser-aprendente decida por seus atos e esteja em permanente estado de oposição a uma existência imprópria. Forjar-se-ia assim uma filosofia educacional que pensaria a educação diante da consideração do cuidado, onde o agente cognitivo não agiria sobre o outro, mas, ao contrário, proporcionaria oportunidades de conduzi-lo às possibilidades de sua realização mais própria.

Considera-se assim, com base em Kahlmeyer-Mertens (2008, p. 32-33), que o agente cognitivo seria aquele que estaria preocupado com o necessário para que o discente se descobrisse livre a um sentido próprio para si, provocando-o a um encontro consigo mesmo, promovendo a possibilidade de se educar expondo-se a si mesmo e descobrindo para si um modo de existência singular.

Importa ir ao encontro da filosofia, de seu motivo mais íntimo, o que significa ver a que responde a filosofia. “Não encontramos a resposta à questão, que é filosofia, através de enunciados históricos sobre as definições da filosofia, mas através do diálogo com aquilo que se nos transmitiu como ser do ente”. É nessa linha que também é referido o conceito de “destruição”, que surge em Ser e tempo e confere a esse tratado seu sentido histórico, por mais que se queira transformá-lo em bandeira do existencialismo. “Destruição significa: abrir nosso ouvido, torná-lo livre para aquilo que na tradição do ser do ente nos inspira” (WERLE, 2008, p. 26).

Em analogia, considera-se que é possível iniciar uma compreensão ao problema que a Didática busca responder, mas tão somente a partir do ser desse ente que no âmbito deste estudo será concebido como o *ser da presença da docência* entendendo-o como sendo o ser do ente que permite vislumbrar a possibilidade de uma existência singular na educação, mas por intencionar a produção de aprendizagens, deverá ser simultaneamente singularizante ao objetivar o encontro do outro consigo próprio em sua constituição junto ao mundo.

Ensinar é ainda mais difícil que aprender. Sabe-se bem disso, mas é raro que tal coisa seja levada em consideração. Por que motivo ensinar é mais difícil que aprender? Não porque aquele que ensina deva possuir um maior conjunto de conhecimentos e tê-los prontos a cada momento. Ensinar é mais difícil que aprender porque ensinar significa: convidar a aprender (*lernen lassen*). O autêntico professor não ajuda mesmo a aprender nada que não seja – o aprender (*das Lernen*). Por isso sua ação dá a impressão, até com frequência, de que com ele não se aprende propriamente nada. É que, inadvertidamente, por “aprender” agora se entende apenas a aquisição de conhecimentos úteis. O professor está adiante dos aprendizes numa única coisa: tem ainda mais do que eles a aprender, a saber, o “convidar-a-aprender”. O professor tem que ser mais capaz de aprendizado que os aprendizes. O professor está muito menos seguro do seu assunto do que aqueles que estão aprendendo do deles. Por isso, na relação entre o professor e aqueles que estão aprendendo, quando verdadeira, não entra em jogo nem a autoridade do sabe-tudo nem a influência autoritária daqueles que detêm cargos. Por isso permanece uma grande coisa tornar-se um professor, algo que é totalmente diferente de ser um docente famoso (HEIDEGGER, 1951/1952, p. 48-51 apud LYRA, 2008, p. 51).

O pensamento calcular produz uma tendência de esquecimento do ser da presença da docência na educação escolar moderna, pois os resultados estatísticos revelam uma decadência do cotidiano em regimes de impessoalidade administrativa que pouco se afetam pela produção de subjetividade inclusiva que há potencialmente na possível relação professor-aluno.

Concebe-se, no âmbito deste estudo, que é possível compreender a projeção desse ser desejante de relações autênticas junto ao mundo do aluno analisando a existência do humano que é capaz de projetá-lo e produzir convites para a aprendizagem. Sendo esse humano alguém que está em uma formação para tornar-se professor, é preciso compreender, em uma perspectiva fenomenológica-existencial heideggeriana, que se faz necessária uma abertura permanente ao aprender, pois com o uso do *tablet PC* poderão surgir demandas por aprendizagens que poderão abalar sua segurança e exigir de si que esteja também convidado a aprender no encontro com o outro hospitalizado.

Heidegger fala de “ensinar a aprender”, aprender, no fim, a habitar a vizinhança do que nos faz pensar. Definitivamente não pertence a tal mestria a posse de um saber certo de si, característico do “sabe-tudo” ou do “docente famoso”. Mestre de verdade será quem tenha se exposto aos ventos do pensamento e aí aprendido o respeito, a escuta, a espera e o instante (LYRA, 2008, p. 52-53).

Ressalve-se, no entanto, que o ser da presença da docência com a tecnologia deve ser compreendido em sua constituição na existência, pois, conforme discute Werle (acesso em 8 dez. 2013, informação verbal), o problema do ser transcende o ente e só o humano é capaz de colocar esse problema.

Educar não pode ser pura transmissão de conhecimento pois nela permanece o comodismo dos homens. Educar, no alto sentido da palavra, é chamar o homem para que ele assuma com o ser uma relação própria, ou seja, que assuma para si tal relação como algo que lhe concerne, e não apenas como algo dado e já sabido. Por isso, quando Heidegger fala que o professor ensina não mais do que o convite a aprender, ele está, ao mesmo tempo, falando do cerne da filosofia, já que o homem deve ser tomado pela questão do ser de modo pessoal, singular (ANDRADE, 2008, p. 70-71).

Inspirado em Andrade (2008, p. 70-71), considera-se que educar no sentido de assumir com o ser uma relação própria, sendo no caso desta pesquisa o *ser da presença da docência*, é assumir simultaneamente uma relação singular e autêntica com o mundo de significações produzida pela interação do sujeito hospitalizado com os diversos conteúdos de aprendizagem gerados pelos aplicativos do *tablet PC*.

Compreende-se nessa relação à possibilidade de um encontro dos agentes cognitivos em formação de professores (graduandas em Pedagogia) com a nova didática, denominada por Candau (1983, p. 2, apud CANDAU, 1988, p. 9-10) de *Didática Fundamental*, em que as dimensões humana, técnica e política possam se manifestar projetada pelo *Dasein*, simultaneamente *ser-aí* e *estar-aí* lançado em um mundo de constituição do *ser da presença da docência*.

### **2.3. Introdução sobre o potencial técnico do tablet PC**

O *tablet*, também conhecido como *tablet PC*, atualmente é um dispositivo móvel pessoal em formato de prancheta que pode ser usado para acesso à Internet, organização de dados pessoais, execução de tarefas profissionais, visualização de fotos, vídeos, tocador de áudio, leitura de livros, jornais e revistas digitais multimídia e para entretenimento mediante jogos

eletrônicos. Atualmente esse aparelho apresenta uma tela sensível ao toque (*touchscreen*) que é o dispositivo de entrada de dados principal sendo que a ponta dos dedos ou uma caneta permite acionar suas funcionalidades. Essa tecnologia não deve ser igualada a um computador completo ou *smartphone*, embora possua funcionalidades de ambos, sendo que também apresenta características específicas de mobilidade, funcionalidade e usabilidade que o diferenciam de outros eletrônicos. Conforme discute Cunha (2011, p. 54), no passado houve tentativas de utilização de dispositivos eletrônicos cujo desenho e concepção se assemelhava bastante aos *tablets PC* do Século XXI, mas esses dispositivos não alcançaram sucesso no mercado.

A concepção de tablet como dispositivo eletrônico móvel de leitura existia desde a década de 1950, com os protótipos Styalator, de Tom Dimond; seguido pelo RAND Tablet (1961) e pelo Dynabook (1968), criado por Alan Key, da Xerox Palo Alto Research Center (PARC). Porém, até o surgimento do iPad, o mercado foi alvo de sucessivos fracassos comerciais a partir da década de 1980 (a própria Apple já fracassou com o lançamento do Newton, em 1992). Mesmo assim, editores já apostavam no tablets como uma alternativa viável de distribuição de conteúdo informativo, a exemplo do jornal japonês Mainichi Shimbun, o primeiro a apresentar uma versão diagramada especificamente para as telas eletrônicas portáteis, em 1996. Até então, os leitores eletrônicos possuíam pouca memória para armazenar arquivos para leitura offline: o Sharp Zaurus só conseguia armazenar 18 artigos na memória interna, além de fotos e gráficos. Outros jornais também começaram a investir em edições para tablets, como El Periódico, de Barcelona, na Espanha, em 1996, para o dispositivo NewsPads, da fabricante Acorn (FIDLER, 1998, pp. 351-2 apud CUNHA, 2011, p. 54).

Atualmente o *tablet PC* de maior sucesso no mercado é o iPad, que é um dispositivo em formato tablete (*tablet*) produzido pela empresa norte-americana Apple. O iPad é um *tablet PC* que serve principalmente como uma plataforma para a apreciação de conteúdos multimídia, incluindo visualização de livros, filmes, músicas, jogos, apresentações, aplicativos e navegação *web*. Devido essas características, infere-se no âmbito deste estudo que esse dispositivo apresenta grande potencial de uso na educação demandando processos de formação visando à utilização plena de seu potencial de interatividade hipermídia.



**Figura 3 - iPad de 1ª geração lançado em 27 de janeiro de 2010.**

O lançamento do *tablet PC* iPad (Figura 3) ocorreu em 27 de janeiro de 2010, mediante uma apresentação do diretor executivo Steve Jobs, na cidade de São Francisco, Estados Unidos da América (EUA). O *tablet PC* iPad utiliza o sistema operacional iOS, também de propriedade da Apple, sendo que é o mesmo sistema do popular celular iPhone<sup>10</sup> o que na época permitiu de antemão a possibilidade de instalação de uma grande quantidade de aplicativos já disponíveis para esse celular, embora tenha ocorrido progressivamente a oferta de novos aplicativos especialmente desenhados para a tela maior do iPad. Uma das características da Apple é a produção integrada de *hardware* e *software* proprietários, gerando atualmente tecnologias com melhor desempenho e segurança que a concorrência.

---

<sup>10</sup> O iPhone é um smartphone desenvolvido pela Apple Inc. que além de ligações telefônicas possui as funções de tocador de músicas e vídeos, câmera digital, navegação na internet, mensagens de texto (SMS), visual voicemail, conexão 3G, 4G e wi-fi local, suporte a videochamadas e permite a instalação de aplicativos que expandem ainda mais suas funcionalidades. A interação com o usuário é feita através de uma tela sensível ao toque.



Em dois de março de 2011 a Apple apresentou a segunda geração do *tablet PC* iPad, que além de ser mais fino, mais leve e mais veloz, contava com uma câmera traseira, uma dianteira (para videoconferências) e versões nas cores preto e branco. No dia 7 de março de 2012 a Apple apresentou a terceira geração de seu *tablet PC*, cuja maior inovação foi à introdução de uma tela de alta definição com resolução<sup>11</sup> quatro vezes melhor que o iPad de segunda geração. No dia 23 de outubro de 2012 a Apple lançou o iPad mini, sendo ele um *tablet PC* menor (7,9 polegadas), mais leve (308 gramas na versão wi-fi) e barato, sendo que nessa ocasião atualizou o *hardware* do clássico iPad de 9,7 polegadas melhorando seu desempenho e processamento gráfico.

No dia 29 de janeiro de 2013 a Apple iniciou a comercialização de um modelo de iPad de 4ª geração com memória de 128 GB, sendo considerado nessa época como uma expansão relevante de sua capacidade de armazenamento. Já no dia 22 de outubro de 2013 a Apple realizou o lançamento do iPad mini de 2ª geração, cuja principal inovação foi à tela de alta definição<sup>12</sup>, e também lançou o iPad de 5ª geração, cujo nome comercial adotado foi iPad Air, e trouxe melhorias de desempenho embora a principal característica que o diferencia das demais gerações é a redução do peso, que passou a ser de apenas 469 gramas na versão Wi-Fi. O iPad de 5ª geração é 43% mais fino que a versão anterior e até 72% mais rápido que o iPad de primeira geração.

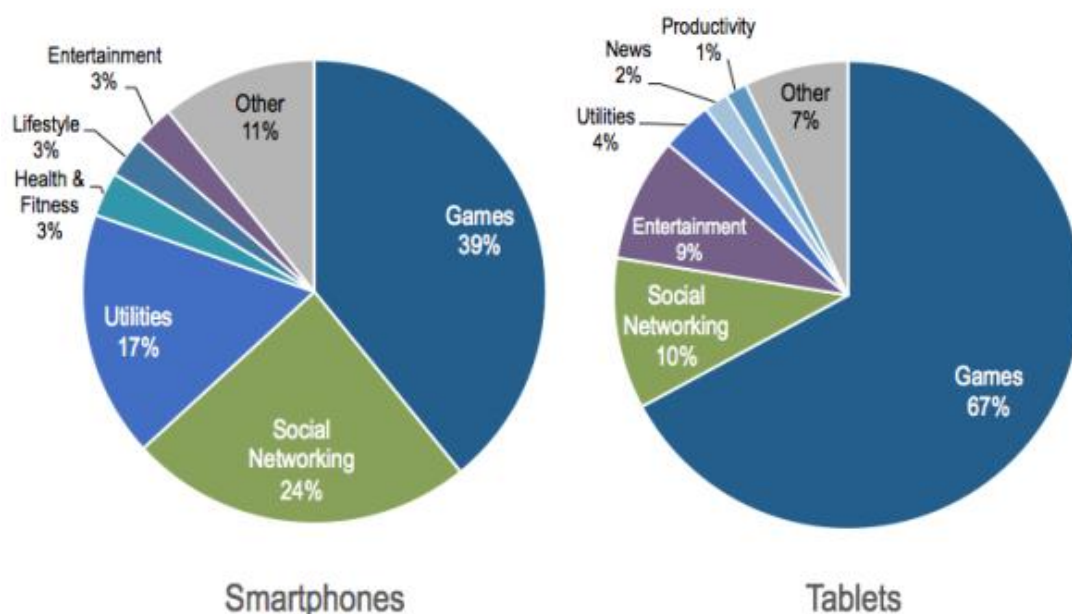
Na época do lançamento da primeira versão do iPad alguns comentários críticos afirmavam que esse dispositivo seria apenas uma espécie de “celular gigante”. Porém uma pesquisa realizada em setembro de 2012 pela *Flurry Analytics* (apud BESSA, 2012), empresa que estuda o mercado de aplicativos móveis, analisando dados de mais de 500 milhões de dispositivos de 30 milhões de usuários que aceitaram participar da pesquisa, destaca diferenças entre esses dois aparelhos. Dessa pesquisa destaca-se, para o âmbito deste estudo, o Gráfico 2, onde é possível perceber uma utilização expressiva de jogos no dispositivo *tablet PC*.

---

<sup>11</sup> Resolução de 2048 x 1536 com 264 pixels por polegada (ppp).

<sup>12</sup> Resolução de 2048 x 1536 com 326 pixels por polegada (ppp).

## Time Spent per Category, Smartphones versus Tablets



Source: Flurry Analytics, Sep 2012

**Gráfico 2 - Tempo de uso do smartphone em relação ao tablet PC durante o dia**

Fonte: FLURRY (apud BESSA, 2012).

Devido o sucesso obtido no mercado algumas instituições de ensino perceberam o potencial de utilização desse recurso na educação, no entanto associaram essa adoção às estratégias marketing. Conforme Melo (2013, p. 306),

A porta de entrada do tablet na educação foi aberta pelo marketing. De Brasília ao Rio de Janeiro, passando por São Paulo, um número crescente de instituições de nível superior privadas passou a oferecer o equipamento como benefício para alunos que se matricularem em seus cursos. Além de atrair candidatos, as universidades esperam, com a medida, reduzir a inadimplência e custos com material didático impresso. A reportagem “Os tablets chegam à sala de aula”, publicada pela revista Istoé Dinheiro, em 29 de julho de 2011, mapeou o terreno. Um dos casos discutidos no texto é o da Faculdade Paulista de Pesquisa e Ensino Superior (Fappes), que prometia presentear com um tablet os alunos que se matriculassem no curso de administração. A ideia era emprestar o aparelho por um ano para o novo aluno. Depois desse prazo, o universitário fica de vez com o produto se continuar no curso. A promoção havia garantido à Fappes, até aquele momento, 175 novas matrículas. Com essa promoção, a instituição pretendia reduzir a inadimplência de 25% para 5% e a evasão, dos atuais 30% para 10%.

Embora seja possível constatar situações de adoção do *tablet PC* na educação com base em princípios do marketing de mercado, no âmbito deste estudo pretende-se enfatizar a relação que esse dispositivo pode assumir na iniciação a docência e aprendizagem e ludicidade junto a crianças hospitalizadas. Enfim, houve interesse em manter reflexões sobre as possibilidades que esse dispositivo representa para a educação e é nesse sentido que foi elaborado o subcapítulo a seguir.

#### **2.4. O tablet PC na educação: algumas aproximações**

Devido o sucesso do iPad e o seu potencial em exibição de recursos multimídia foi possível constatar grandes possibilidades de utilização desse dispositivo no ensino bem como na leitura de livros digitais por apresentar uma tela geralmente maior que a de um celular e com tamanho similar a de uma revista impressa. Conforme Bottentuit Jr. (2012, p. 133), apesar dos celulares serem acessíveis e de grande aceitabilidade ainda há um pouco de restrição em relação ao tamanho do visor que impossibilita algumas atividades, sendo que considera que o *tablet PC* é um dispositivo que resolveria esse problema.

[...] com as modernas telas portáteis e sensíveis ao toque - os *tablets* - o livro digital ganha cada vez mais espaço na vida do cidadão comum e também nas escolas. Portanto, mais um aparato tecnológico da era da informática, o qual afeta o modo de ensinar e de aprender, graças a recursos inovadores. Trata-se de uma tendência e realidade que vem alterar de forma significativa, a história de cinco séculos de reinado absoluto do bom e velho livro como produto impresso (MILARCH, 2012, p. 2, grifo do autor).

A própria Apple, criadora do iPad, surpresa com o sucesso do equipamento e constatando alguns usos que estavam ocorrendo por professores e alunos, desenvolveu uma página *web* específica para incentivar a utilização na educação, pois certamente também percebia um mercado a ser explorado. Ela introduziu um aplicativo chamado *iTunes U* que permite a disponibilização gratuita de cursos completos por professores e universidades, bem como promoveu um evento especificamente destinado a estimular a produção de livros didáticos multimídia utilizando um *software* de edição de

livros chamado *iBooks Author*, disponível gratuitamente para computadores da Apple com sistema operacional Mac OS X.

Conforme o estudo de Melo (2013) é possível constatar que está ocorrendo progressivamente à substituição de livros e apostilas impressas por conteúdos textuais digitais em uma determinada instituição de ensino.

A substituição das apostilas impressas por conteúdo digital também já acontece. Conforme a mesma reportagem, a Faculdade Interativa COC desembolsava mais de R\$ 1,5 milhão por trimestre com o envio de apostilas para seus 26,5 mil alunos em todo o país. De acordo com Jeferson Fagundes, diretor nacional de educação à distância do COC, apesar de inicialmente mais alto, o custo do tablet vai compensar os gastos logísticos e de impressão de 37 mil livros por trimestre "A substituição será gradativa, começando pelos cerca de 5 mil alunos ingressantes, mas temos como meta eliminar toda a impressão em papel", disse Fagundes na ocasião. O uso mais abrangente da nova plataforma esbarra, no entanto, na falta de obras didáticas específicas para esse meio. É por isso que um consórcio, formado por 35 editoras ligadas à Associação Brasileira de Direitos Reprográficos (ABDR), começou a adaptar trechos de livros para tablets. Em outras palavras, estão substituindo o velho expediente de tirar xerox de capítulos por uma roupagem mais tecnológica – e econômica (MELO, 2013, p. 306).

No entanto, conforme descreve Melo (2013), não está ocorrendo à adaptação das apostilas para um novo formato multimídia e interativo característicos desse novo suporte digital. É possível perceber que a instituição de ensino citada por Melo (2013, p. 306), bem como outras em situação similar, ainda não estão adotando livros elaborados pelo *software iBooks Author*. Esse programa possibilitaria a inclusão de recursos multimídia como vídeos e imagens 3D interativos e o controle do usuário mediante a tela sensível ao toque do *tablet PC* iPad que poderia colaborar para a compreensão de diferentes tipos de conteúdos de aprendizagem escolares.

Nesta sociedade contemporânea que se organiza progressivamente e intensamente em redes telemáticas e mediante a utilização de dispositivos com telas que apresentam conteúdos dinâmicos, questiona-se como podem ser produzidos novos processos de formação professores diante dos regimes de organização de extrema hierarquia institucional que estão estabelecidas nas redes de ensino da Educação Básica e também nas instituições responsáveis pela formação desses educadores? Como poderão ser formados os futuros professores para atuarem com esse tipo específico de informática na

educação, que é cada vez mais disseminada em rede e também em novos dispositivos móveis tecnológicos como o *tablet PC*, mas cujos processos de organização das formações do magistério são frequentemente organizados de maneira centralizada e baseada em clássicos currículos multidisciplinares?

Assim, as questões de ordem “verticais” hierarquizadas, tais como as citadas, e que estão estabelecidas na educação escolar contemporânea, tornam os atuais processos de formação de professores incoerentes com as constituições de si diante do uso da tecnologia.

Considera-se que as pesquisas sobre a formação de professores em tecnologias educacionais são de suma importância para o desencadeamento de problematizações sobre esses processos produzidos pelos desafios gerados pela tecnologia. Para tal contexto concebe-se como necessária uma pedagogia que intencione a construção de percursos personalizados. Infere-se a possibilidade de que essa personalização seja inventada pelos agentes cognitivos em sua atuação na Pedagogia Hospitalar ao desvelar novas possibilidades metodológicas de ensino que por sua vez questionem os atuais processos de formação pré-concebidos fora da existência autêntica e até mesmo em oposição a ela por parte dos atuais sistemas educacionais de ensino operacionalizados por um pensamento tão somente calculador. Um estudo de Bottentuit Jr. (2012, p. 141) sintetiza diversos aspectos positivos para a utilização do *tablet PC* na educação.

- São leves (pesam menos de 1 kg) e acessíveis podendo ser carregados facilmente, bem como podem ser utilizados em diferentes ambientes;
- Os alunos podem baixar todos os livros didáticos para seus dispositivos móveis, desta forma podem manter sempre uma verdadeira biblioteca ao alcance de suas mãos. Esta solução torna-se bastante viável uma vez que os custos dos livros impressos são sempre mais caros que os virtuais;
- Poderá ser um grande aliado ao ensino na modalidade a distância, pois o aluno poderá estar conectado sempre aos conteúdos do curso que frequenta, bem como a Instituição de Ensino que oferece o curso poderá disponibilizar todos os seus conteúdos nos dispositivos, economizando com material impresso e ainda oferecendo conteúdos em formato multimídia.
- Oferecem aos seus usuários conectividade em qualquer espaço geográfico, portabilidade de conteúdos, flexibilidade no acesso aos recursos disponíveis tanto dentro quanto fora da sala de aula, torna a comunicação imediata entre professores e alunos;
- Favorece a motivação dos alunos uma vez que podem trazer experiências ativas de aprendizagem com equipamentos modernos e do interesse da grande maioria dos jovens;

- Os dispositivos móveis quando conectados a Internet (seja através de contrato com a operadora telefônica ou via *wireless*) poderá favorecer a criação de atividades mais ricas, inclusive com acesso direto a um mundo de informações atualizadas;
- Os tablets permitem que seus usuários descarreguem uma série de aplicativos que fazem com que o aparelho se torne mais completo e funcional. Desta forma o professor poderá criar atividades onde os alunos possam explorar os aplicativos de forma pedagógica;
- Ocorrer à universalização de informações uma vez que o aluno que dispõe de um *tablet* poderá ter em suas mãos um manancial infinito de informações que são atualizadas quase em tempo real;
- O professor poderá conectar-se 24 horas com seus alunos trocando informações ou esclarecendo dúvidas;
- Permitem que um texto ou uma imagem possa ser visualizada com maior detalhe, ou seja, com o a abertura dos dedos sobre qualquer área da tela pode-se ver em maior tamanho tudo que se deseja.
- Se cada aluno tiver seu próprio *tablet* a escola não precisa manter diversos laboratórios de informática para manter varias turmas em utilização dos laboratórios, ou mesmo os famosos rodízios, com os *tablets* os investimentos mudam, em vez de adquirir muitas máquinas a escola irá investir em conexão de alta velocidade (BOTTENTUIT JR., 2012, p. 141, grifo do autor).

Sobre as considerações de Bottentuit Jr. (2012) acerca das vantagens do uso do *tablet PC*, é importante salientar inclusive alguns avanços técnicos como o lançamento de novos dispositivos que pesam menos de 500 gramas. Já sobre o ato de baixar livros é preciso ressaltar que certamente há incentivos a esse procedimento, pois na medida em que ocorre progressivamente a difusão dessas tecnologias digitais, as editoras sentem-se mais atraídas a adaptarem os livros impressos a esse novo suporte digital. Sobre o uso na modalidade à distância, é possível encontrar em lojas de aplicativos para *tablets PC* diversos aplicativos especialmente desenvolvidos para que o aluno tenha acesso a ambientes virtuais de aprendizagem. Outra ressalva é sobre a conectividade no sentido de que redes de internet sem fio ainda não estão disponíveis em todos os lugares e mesmo quando está há casos de baixa velocidade na conexão ocasionando lentidão no acesso aos conteúdos digitais *on-line*. Assim como o computador pessoal de mesa, o notebook, o celular e consoles de jogos eletrônicos, o *tablet PC* também favorece a motivação devido às características multimídia, no entanto eis nesse aspecto a necessidade de uma discussão sobre o papel do professor nesse contexto. Esse dispositivo apresenta a possibilidade de baixar diversos conteúdos da internet, no entanto é preciso ressaltar que grande parte desse conteúdo é pago e, portanto, embora haja grande conteúdo isso não significa

necessariamente que o usuário terá acesso imediato e irrestrito á ele. E sobre o último aspecto, é importante ressaltar que a adoção de *tablets PC* na escola não significa necessariamente o fim do uso de computadores e notebooks em sala de aula ou em laboratórios de informática, mas possivelmente haverá por muito tempo a coexistência no uso de diferentes dispositivos eletrônicos, cada qual favorecendo um determinado tipo de aplicabilidade. No entanto, certamente é preciso compreender que com o *tablet PC* é possível à produção de conteúdos e que, em muitas situações de elaboração e resposta a atividades educativas, ele poderá substituir satisfatoriamente o computador pessoal, o notebook e o celular.

Conforme um estudo de Zago, Montanaro e Otsuka (2012, p. 1-2), no final da primeira década do século XXI e mais precisamente no início da segunda década, é possível perceber que o dispositivo *tablet PC* está alterando o comportamento de toda uma geração no que tange a questão de relação entre a tecnologia enquanto ferramenta de mediação e as diferentes demandas profissionais sendo no caso deste estudo a de cunho educativo.

Recursos como a interatividade e a multifuncionalidade, bem com elementos audiovisuais são pontos que diferenciam essa tecnologia do que existia até então. Isso tudo, somado à facilidade no transporte e a tantas aplicações diretas e indiretas indicam que o processo de ensino-aprendizagem pode apropriar-se do *tablet* como uma poderosa ferramenta e, desta forma, faz-se essencial que sejam estudadas e analisadas as possibilidades e potencialidades, bem como as limitações que acompanham este que não é mais visto como um novo produto, mas um novo conceito de acesso e de relação com a informação e o conhecimento (ZAGO; MONTANARO; OTSUKA, 2012, p. 2, grifo do autor).

Em complemento e confirmação às vantagens do uso do *tablet PC* já citadas de Bottentuit Jr. (2012), o estudo de Zago, Montanaro e Otsuka (2012, p. 2) também aponta para a possibilidade desse dispositivo se constituir como um material educativo, pois permite uma interação intuitiva, mais natural controlando diretamente o conteúdo por meio do toque ou de uma caneta na tela sensível ao toque, por possuir peso reduzido, bateria de longa duração e gradativamente preços mais acessíveis devido ao grande mercado em expansão.

Em relação aos possíveis problemas advindos do uso desse dispositivo, um estudo de Nielsen (2010, apud ZAGO; MONTANARO; OTSUKA, 2012, p.

3), que relata estudos de usabilidade realizados com sete usuários do *tablet PC* iPad obteve algumas conclusões preliminares feitas com vinte e oito aplicativos móbile, sendo que destaca que por um período de quinze anos de pesquisa de usabilidade Web, os principais problemas foram que os usuários não sabem para onde ir ou qual opção escolher. Segundo esse estudo, tal problema persiste com o uso do *tablet PC*. Já em Bottentuit Jr. (2012, p. 19) algumas desvantagens do uso desse dispositivo estariam relacionadas aos seguintes aspectos:

- Não substituí totalmente o computador uma vez que nem todos os aplicativos foram desenvolvidos para funcionar no tablet;
- A digitação de textos mais longos se torna cansativo uma vez que este procedimento é realizado através da tecnologia touch screen;
- Os tablets ainda não permitem a leitura através de dispositivos USB, apesar de alguns modelos aceitarem cartões de memória;
- Não permitem o que muitos jovens adoram a possibilidade de realizar muitas tarefas ao mesmo tempo (multitarefas), ou seja, o tablet só faz uma atividade por vez, não é possível ouvir uma música enquanto acessa ao correio eletrônico;
- O preço do dispositivo ainda não é acessível a todos. Um tablet de qualidade superior poderá custar mais que um notebook.
- Até o presente momento ainda não carrega nenhuma página ou animação que seja criada em formato flash.
- Torna o contato físico entre os seres humanos cada vez mais restrito, pois ao acessarem os tablets os alunos ficam horas a fio concentrados e esquecem do mundo ao seu redor.
- A bateria é limitada e quanto mais se utiliza recursos que demandam som, imagens e vídeos mais rapidamente a bateria é descarregada (BOTTENTUIT JR., 2012, p. 19).

No caso do primeiro aspecto apontado por Bottentuit Jr. (2012, p. 19), é possível perceber que embora haja diferenças entre um *tablet PC* e um notebook ou computador de mesa, há aplicativos com funções similares e que permitem ao usuário do dispositivo móvel produzir conteúdos mediante o uso de *softwares* aplicativos de edição de texto, planilhas, slides, imagens, áudio, vídeos, dentre outros. No entanto, o segundo aspecto se mostra evidente, pois devido às dimensões menores pode se tornar cansativo a permanência por um longo período contínuo de tempo na execução de alguns tipos de tarefa tais como a de digitação e seleção de objetos para a produção de um longo vídeo. Embora no caso específico do *tablet PC* iPad a empresa produtora Apple não disponibilize porta USB ou leitor de cartões de memória, é possível conceber que devido ao aumento da disponibilidade de redes sem fio de acesso à internet os usuários possam progressivamente utilizar rotineiramente serviços



*on-line* de armazenagem de dados expandindo dessa forma a memória do equipamento. No caso da multitarefa, já há casos de diversos *tablets PCs* que permitem o uso desse recurso graças às melhorias de *hardware* e *software* empreendidas especialmente no ano 2012 e que permitem que o dispositivo execute diversas tarefas simultaneamente. Já em relação ao custo de aquisição do aparelho, é factível que ainda não é acessível a todos os públicos, especialmente os de baixa renda, no entanto os custos têm se reduzido continuamente sendo possível antever que esse problema poderá ser superado dentro de poucos anos bem como o acesso ao dispositivo móvel por diversos públicos poderá ser incentivado mediante políticas públicas especificamente destinadas a inclusão digital. No caso do *plug-in* proprietário *Flash Player* da empresa *Adobe*, é possível perceber que o suporte dos navegadores *Web* mais modernos ao até então denominado HTML5, atualmente nomeado apenas com a antiga sigla HTML, tem permitido a produção de conteúdos multimídia, sendo acessíveis em qualquer navegador *Web*, dispensando assim a instalação de algum programa adicional, sendo esse fato um grande incentivo ao progressivo abandono do uso de *plug-ins*, sendo mantido apenas em casos especificamente necessários como sites de internet banking que demandam, por exemplo, o *plug-in* Java. No caso da crítica à diminuição do contato físico, há certamente tal risco embora possa haver um entendimento de que com o *tablet PC* o usuário poderá expandir seus contatos com outros sujeitos e estabelecer conexão com outro mundo social, ou seja, o ciberespaço. Por fim, no caso da duração da bateria, é possível perceber que os *tablets PCs* mais modernos como o iPad apresentam autonomia de até dez horas, sendo esse tempo de maneira geral considerado suficiente para utilização em ambientes escolares que geralmente possuem um período de funcionamento de cerca de cinco horas diárias.

Segundo um estudo de Brum (2012, p. 11-12), o blog *Mashable* apresentou seis motivos para a utilização do *tablet PC* em sala de aula, sendo eles a possibilidade do *tablet* ser um dispositivo mais propício para mostrar textos e apresentações multimídia, os alunos estarem prontos para a tecnologia, o fato de esses dispositivos estarem supostamente adaptados à vida diária dos alunos, o progressivo aumento do desenvolvimento de *softwares* específicos para as dimensões de tela desse aparelho, a

consideração do *tablet* “integrar tendências” sendo o sentido atribuído a isso o fato de possuir aspectos que facilitam a mobilidade, portabilidade e recursos de conectividade e, por fim, que esse aparelho está cada vez mais acessível devido á diminuição dos custos de aquisição. Alguns desses aspectos também foram mencionados por Bottentuit Jr. (2012) e Zago, Montanaro e Otsuka (2012), sendo necessária uma ressalva importante à ideia de que os alunos estariam prontos para essa tecnologia, pois o fato de alguns dominarem o uso no lar e para fins de entretenimento pessoal não significa que estejam devidamente preparados para a utilização no âmbito escolar demandando para isso um processo de formação destinada especificamente ao estabelecimento de regras de bom senso no uso social para que, sob o ponto de vista dos sistemas de escolarização, um dispositivo que pode se constituir em um benefício para a aprendizagem de conteúdos escolares não gere conflitos na relação professor-aluno em sala de aula.

Salienta-se que neste estudo propõe-se uma aproximação das discussões sobre as possibilidades de uso do *tablet PC* na educação a partir da filosofia existencial heideggeriana. Saramago (2008, p. 172) em um estudo sobre a serenidade em Heidegger destacou a relação contemporânea entre pensamento e técnica, ou tecnologia, tema que considera marcante no pensamento de Heidegger, principalmente a partir da década de 1950. Segundo o autor, o que parece ficar evidente é uma sensação de insuficiência do pensamento propriamente filosófico, tal como desenvolvido ao longo da tradição, para interpretar as demandas contemporâneas por um uso prudente de tal recurso tecnológico. Segue abaixo um trecho da entrevista de Heidegger a Der Spiegel.

Der Spiegel – E agora, o quê ou quem toma o lugar da filosofia?  
 Heidegger – A cibernética.  
 Der Spiegel – Ou o [homem] pio, que se mantém aberto.  
 Heidegger – Mas isto não é mais filosofia.  
 Der Spiegel – O que é, então?  
 Heidegger – Eu chamo isto o “outro pensamento” (SARAMAGO, 2008, p. 172).

Conforme discute Saramago (2008, p. 173), o "outro pensamento" tenta, como afirma o próprio Heidegger, abrir “alguma possibilidade para que se experimente, de uma forma reflexiva, os traços fundamentais da era

tecnológica, uma era que mal começou”. Experimentar de maneira reflexiva, em outro momento denominado de pensamento meditativo em contraposição ao pensamento calculador, certamente exige serenidade cujo silêncio pré-sensitivo para a escuta das produções de subjetividade em movimento é um de seus componentes. Com esse tipo de silêncio evitar-se-ia a obstrução do pensamento.

Não é o caso de se esperar, simplesmente, até que algo ocorra ao homem nos próximos 300 anos, mas de pensar adiante (sem proclamações proféticas) a respeito do tempo que está por vir, pensar do ponto de vista das características fundamentais da era presente, ainda muito pouco pensadas. Pensar não é inatividade, mas é, em si mesmo, o agir que permanece em diálogo com o destino do mundo (*das Weltgeschick*). Parece-me que a distinção, que provém da metafísica, entre teoria e prática, e a representação de algum tipo de transmissão entre ambas, obstrui o caminho para uma percepção do que eu compreendo por pensamento (HEIDEGGER apud SARAMAGO, 2008, p. 173-174).

É possível relacionar essa compreensão ao conceito heideggeriano de *pensamento meditativo*. Conforme discute Saramago (2008, p. 174), no que diz respeito especificamente à técnica e à tecnologia, ou, mais precisamente, à nossa absoluta dependência da tecnologia, Heidegger propõe uma “atitude de sim e não simultâneos ao mundo técnico”.

Podemos utilizar os objetos técnicos e, no entanto, ao utilizá-los normalmente, permanecer ao mesmo tempo livres deles, de tal modo que os possamos a qualquer momento largar. Podemos utilizar os objetos técnicos tal como eles têm de ser utilizados. Mas podemos, simultaneamente, deixar estes objetos repousar em si mesmos como algo que não interessa àquilo que temos de mais íntimo e de mais próprio. Podemos dizer “sim” à utilização inevitável dos objetos técnicos e podemos ao mesmo tempo dizer “não”, impedindo que nos absorvam e, deste modo, verguem, confundam e, por fim, esgotem nossa natureza (*Wesen*).

[...] Deixamos os objetos técnicos entrar em nosso mundo cotidiano e ao mesmo tempo deixamos-os fora, isto é, deixamos-os repousar em si mesmos como coisas que não são algo de absoluto, mas que dependem elas próprias de algo superior. Gostaria de designar esta atitude do sim e do não simultâneos em relação ao mundo técnico com uma palavra antiga: *a serenidade para com as coisas* (*die Gelassenheit zu den Dingen*) (HEIDEGGER, 1955, p. 23-24 apud SARAMAGO, 2008, p. 174).

Considera-se que o *tablet PC*, no âmbito deste estudo, seja utilizado de tal forma a não produzir uma dependência desse dispositivo móvel, tornando o agente cognitivo eminentemente livre em sua possibilidade de ser professor.

Inspirado em Heidegger, infere-se que o ser da presença da docência pode dizer "sim" ao uso do *tablet PC*, mas deverá dizer "não" sempre que estiver na iminência de ser absorvido por essa tecnologia e ter sua natureza docente desfigurada pela técnica. Portanto o ser da presença da docência com o dispositivo *tablet PC* deverá ter como uma de suas atitudes fundamentais a *serenidade para com as coisas* que essa tecnologia proporciona.

Ao defrontar-se com os desafios da técnica *tablet PC* produzidos na fluidez *tempo-espacial* de uma possível docência no ambiente hospitalar, os agentes cognitivos precisarão relacionar-se com tal fluidez para forjar novas possibilidades de tessitura de redes de conhecimento. Como explica Critelli (1996), é a aceitação de insegurança na fluidez do cotidiano que permite o conhecimento instaurado pela angústia, gerando assim modos infindáveis de ser no mundo. Esse modo de ser, conforme explica Heidegger (apud CRITELLI, 1996, p. 15), constituem modos de habitar o mundo, de se instalar nele, de conduzir a vida e a de outros com quem convive de forma próxima ou distante. Já o mundo onde o ser habita, conforme explica Critelli (1996), trata-se de uma sutil e poderosa trama de significação que enlaça e dá consistência ao ser, ao fazer, ao saber sendo, sendo, portanto uma trama fluida na medida em que o sentido que o ser produz se dilui gerando angústia.

Visando problematizar as possíveis relações da docência com o *tablet PC* identifica-se nas teorizações de Martin Heidegger o sentido de um debate e concebe-se que pode ser transposto para problematizar a concepção de aula. Além disso, o autor relaciona um ato especificamente do Pedagogo nesse contexto, sendo que no caso desta pesquisa tratar-se-ia de três estudantes de licenciatura plena em Pedagogia que serão os sujeitos diretos da pesquisa. Heidegger (1995, p. 5) concebe que um debate não deve informar, mas ensinar, quer dizer *fazer aprender*. Sobre a ação do Pedagogo, Heidegger concebe que ele está mais avançado que os seus alunos somente naquilo que tem ainda mais a aprender do que eles, a saber, *fazer aprender*. Heidegger ainda complementa ao afirmar que “aprender é colocar a nossa escuta em correspondência com aquilo que nos exorta em cada ocasião para o essencial”.

Na mesma obra, Heidegger (1995, p. 9) afirma que no presente precisamos indicar a direção de uma meditação despertando o sentido para o inútil, a saber, ao vazio, “aquilo que nada de imediatamente prático pode ser

feito, tal é o sentido das coisas”. Ainda segundo o autor (1995, p. 12), essa meditação exige “que se metamorfoseiem no pensamento as representações que correntemente se fazem dos elementos em questão”.

Buscando inspiração nessas teorizações de Heidegger (1995), concebe-se no âmbito desta pesquisa a produção de inserções de crianças hospitalizadas no *fazer aprender* elaborado pelas tentativas de existência como *ser-sendo* docente de estudantes em Pedagogia com a técnica *tablet PC*. No entanto, em momentos anteriores e posteriores às intervenções de campo, pretende-se viabilizar reuniões com as três discentes a fim de provocar reflexões meditativas com o uso de diferentes instrumentos, tais como questões, mas também a produção poética, a fim de incentivá-las a construir sentidos sobre o uso desse dispositivo sem necessariamente uma demanda por aplicação imediata em alguma atividade de ensino. Para esses encontros, concebe-se a possibilidade de evidênciação de representações sobre os elementos em questão (docência, técnica, *tablet PC*, Pedagogia Hospitalar, dentre outros) a fim de metamorfosear um pensamento meditativo que se constitua em ações técnica, humana e política, ou seja, pré-conceitualmente amparadas na perspectiva da *Didática Fundamental* (CANDAU, 1983).

O estudo de Prado (2011, p. 117) sobre a questão da técnica em Heidegger permite compreender que na Grécia Antiga foi cunhada a expressão *technè* como uma forma de conhecimento que provoca uma abertura ao conhecer. Segundo o autor,

A *technè* não significa técnica, no sentido [moderno] de métodos e atos de produção, nem arte, no sentido amplo [medieval] de habilidade para produzir alguma coisa. Antes, *technè* é uma forma de conhecimento [desses processos, métodos e habilidades]; significa: conhecer de dentro, isto é, possuir familiaridade com o que está na base de cada ato de feitura ou produção (PRADO, 2011, p. 117, grifo do autor).

Em seus estudos finais, Martin Heidegger buscou estabelecer conexões com os sentidos atribuídos às palavras na Grécia Antiga. Como bem citou Prado (2011), a *technè* é uma forma de conhecimento e Heidegger (1995, p. 21) afirma que se trata de conhecer-se no ato de produzir.

O termo <<técnica>> deriva do grego *technikon*. Isto designa o que pertence à *technè*. Este termo tem, desde o começo da língua grega, a mesma significação que *epistemè* - quer dizer: velar sobre uma coisa, compreendê-la. *Technè* quer dizer: conhecer-se em qualquer coisa, mais precisamente no facto de produzir qualquer coisa. Mas para apreender verdadeiramente a *technè* pensada à maneira grega bem como para compreender convenientemente a técnica posterior ou moderna, isso depende de que pensemos o termo grego no seu sentido grego, e de que evitemos projetar sobre este termo representações posteriores ou actuais. *Technè*: conhecer-se no acto de produzir. Conhecer-se é um gênero de conhecimento, de reconhecimento e de saber. O fundamento do conhecer repousa, na experiência-grega, sobre o fato de abrir, de tornar manifesto o que é dado como presente. No entanto, o produzir pensado à maneira grega não significa tanto fabricar, manipular e operar, mas mais o que o termo alemão *herstellen* quer dizer literalmente: *stellen*, pôr, fazer levantar, *her*, fazendo vir para aqui, para o manifesto, aquilo que anteriormente não era dado como presente. (HEIDEGGER, 1995, p. 21-22).

Sendo *technè* um conceito do saber e não do fazer, esse termo juntamente com a técnica, conforme elucida Heidegger (1995, p. 22), “querem dizer que qualquer coisa está posta (*gestellt*) no manifesto, acessível e disponível, e é dada enquanto presente à sua posição (*Stand*)”. Em seguida, o filósofo (1995, p. 23) concebe ainda que “a técnica é co-determinante no conhecer”. Considera-se que no âmbito deste capítulo sobre a possibilidade de uso de uma técnica (*tablet PC*) na educação, o desafio poderá ocorrer conforme as considerações de Heidegger (informação verbal, apud WISSER, 1969, acesso em 21 jul. 2012), que considera o surgimento de um acontecimento a partir do domínio de uma potência que leva o sujeito à revelação de seus desafios (no âmbito deste estudo a docência não diretiva) ao se defrontar com a técnica. Com base em Botas (1995, p. 63), concebe-se que essa relação poderá se constituir como a viabilizadora da superação da metafísica mediante o pressentimento do *Ereignis*, incentivado pela via da habitação pensante e poética e que advirá a salvação mediante a graça do ser no momento último do perigo do ente. Conforme estudo de Spinola (2012, p. 2), *Ereignis* é um termo alemão que em Heidegger traz uma dupla concepção (*acontecimento* – situação e tempo – e *apropriação* pelo homem), e possibilita refletirmos sobre a apropriação do pensamento enquanto resultado do ser e possibilitando a consumação da essência originária do homem.

Pensar o acontecimento (apropriação) como acontecimento significa trabalhar na edificação desse âmbito dinâmico. O material de

construção para esta construção dinâmica o pensamento o recebe da linguagem. Pois ela é o movimento mais delicado, mas também o mais frágil, que tudo retém na construção suspensa do acontecimento apropriação é âmbito dinâmico em que homem e ser atingem unidos sua essência, conquistam seu caráter historial, enquanto perdem aquelas determinações que lhes emprestou a metafísica. Na medida em que nossa essência está entregue a linguagem como propriedade, residimos no acontecimento-apropriação (HEIDEGGER, 1991, p.146, apud NASCIMENTO, 2012, p. 142).

Conforme explica Leite (2009, p. 77), nesse âmbito do *Ereignis*, entendido como *acontecimento-apropriação*, ser e homem apropriam-se reciprocamente e produzem suas edificações. Esta tese teve por base essas teorizações para problematizar essa apropriação do pensamento que poderia ocorrer na iniciação à docência não diretiva com o *tablet PC* e que poderia se desvelar a dimensão *Ereignis* onde o ser (ser da presença da docência) projetaria uma essência originária do homem, autêntica, e viabilizadora da temporalização de espaço junto ao mundo técnico digital.

### 3. REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO

Neste estudo houve a intenção de assumir como procedimento metodológico de investigação uma inspiração na fenomenologia-existencial, visando acompanhar o ser da paisagem (*ser-aí*) em mutação nos *fluxos de transformação contínua* (SANT'ANA, 2008) com o dispositivo *tablet PC*, *donde marca sentido o ser presença da docência*.

Recorrer-se-á a Martin Heidegger (1889-1976) aqui destacando principalmente a seus seguidores contemporâneos, por exemplo, Ivan Illich (1926-2002), dentre outros. São dois pensadores filosoficamente diferenciados na base, mas com alguns pontos em comum, segundo a percepção do produtor desta tese.

Buscou-se assim problematizar "as coisas do mundo como fenômenos, isto é, em seu acontecimento" (KAHLMAYER-MERTENS, 2008, p. 15-17) sendo consciência de manifestações tendo em vista uma dimensão transcendental, intuindo singularmente os objetos do mundo, confrontando seu modo de ser e contemplando o que neles há de mais essencial.

Observemos que, para a fenomenologia, a essência não é algo para além do objeto, não se trata de uma idéia que habita uma dimensão ulterior. A transcendência aqui não é o transportar-se para uma instância supra-sensível, metafísica, mas o ato da consciência em perceber o que há de mais objetivo e imediato no fenômeno. Com efeito, já não seria exagero dizer que a consciência transcendental não possui existência em si, mas é sempre consciência intencional do fenômeno e que a essência deste não é a unidade do ser como na metafísica antiga, mas conteúdo real do que é apreendido pela consciência (KAHLMAYER-MERTENS, 2008, p. 17).

Mediante o método fenomenológico – sua inspiração - houve a intenção de viabilizar a investigação do sentido do *ser da presença da docência*, sendo uma analítica da presença que se foca no homem em seu *ser-sendo* no mundo, estando ele em via de tornar-se *Dasein*. Portanto e simultaneamente *ser-aí* e *estar-aí* como presença que permite no “sendo” uma compreensão de ser – em processo, sempre inconcluso. Conforme Heidegger (2006, p. 54), uma “analítica da presença constitui o primeiro desafio no questionamento da questão do ser sendo premente o problema de como se deve alcançar e garantir a via de acesso à presença”.



Heidegger entenderá que *ser-aí* é uma possibilidade aberta, apenas constituindo seu fenômeno ao existir. É no existir que se é-aí (ou seja, apenas se lançando a esse mundo aí, diante de nós). Assim o *ser-aí* é compreendido como a possibilidade de ser para as circunstâncias de um mundo e no constante exercício de existir nesse. Infere-se, portanto, que ser no mundo é mais um *cultivo* do que uma dada *condição* humana (KAHLMAYER-MERTENS, 2008, p. 20, grifo do autor).

Conforme Kahlmeyer-Mertens (2008, p. 20-21) entende-se que o mundo, tecnificado pelo uso do *tablet PC*, não se resumirá a sua realidade física no qual *Dasein* trava suas relações, sendo no caso do contexto desta pesquisa o *hardware* e *software* disponibilizados, mas é preciso remontá-lo ao movimento do existir da docência.

Pretende-se compreender *Dasein* no movimento de se lançar ao mundo como presença, o que afeta as sensações junto às coisas que se apresentam à mão, sendo neste estudo o *tablet PC* e seus aplicativos, ocupando-se desses utensílios para produzir práticas educativas e lúdicas na brinquedoteca hospitalar que fariam sentido em conformidade com referências do mundo e de seus propósitos, bem como dos outros que buscarão convivência e produção de aprendizagens inclusivas.

[...] de acordo com um modo de ser que lhe é constitutivo, a presença tem a tendência de compreender seu próprio ser a partir *daquele* ente com quem ela se relaciona e se comporta de modo essencial, primeira e constantemente, a saber, a partir do “mundo”. Na própria presença e, assim, em sua compreensão de ser, reside o que ainda demonstraremos como reflexo ontológico da compreensão de mundo sobre a interpretação da presença (HEIDEGGER, 2006, p. 53).

Ainda com base em Kahlmeyer-Mertens (2008, p. 22), compreende-se como adjacências do objeto (ou tema) de estudo como a vulnerabilidade do homem, suas vivências e finitude, o patético nos seus humores, a presença do outro e as limitações de sua liberdade, bem como os desafios da técnica em face das tentativas de florescimento do ser da presença da docência.

A expressão “fenomenológica” significa, antes de tudo, um *conceito de método*. Não caracteriza a quiddidade real dos objetos da investigação filosófica, o quê dos objetos, mas o seu modo, o *como* dos objetos. Quanto mais autenticamente opera um conceito de método e quanto mais abrangentemente determina o movimento dos princípios de uma ciência, tanto maior a originariedade em que ele se

radica numa discussão com as coisas elas mesmas e tanto mais se afastará do que chamamos de artifício técnico, tão numeroso em disciplinas teóricas (HEIDEGGER, 2006, p. 66, grifo do autor).

No âmbito deste estudo, o indivíduo foi concebido como um agente de seu meio, com base em Kahlmeyer-Mertens (2008, p. 23), sendo na medida em que existia, experimentando a si próprio na existência com o *tablet PC* e assim produzindo conhecimento de um sentido próprio para o cuidado de si e o cuidado junto ao outro.

Um fenômeno é, ao mesmo tempo, manifestação, no sentido específico de que toda manifestação anuncia algo que se vela. A fenomenologia visa àquilo que se vela no manifestado, em linguagem heideggeriana, a fenomenologia procura apreender o ser do ente que se encobre em toda manifestação (WU, 2008, p. 186).

O que se encobre na angústia do uso da tecnologia na educação? Que desafios se anunciam? O que está velado no ente da presença da docência, mas que gera manifestações que permitem inferir seu desvelamento e sua possível apreensão? Conforme afirma Heidegger (apud WU, 2008, p. 187), a fenomenologia tem a tarefa de “deixar e fazer ver por si mesmo aquilo que se mostra, tal como se mostra a partir de si mesmo”. Nesse sentido é necessário produzir um cuidado (*Sorge*) *para-com* o agente cognitivo que tenta se manifestar, permitindo-o ser com o *tablet PC* e com o outro-fragilizado (mas que deseja aprendizagens, mesmo na angústia vivida e apesar dessa convivência corporal), ser aquilo que se mostra, incentivando-o a combater aquilo que tenta se encobrir em um processo industrial de negligenciamento da existência, forjando então a projeção do ser da presença e da docência, que geram a condição imbricada do ser da presença da docência.

O método fenomenológico não é, de forma alguma, uma técnica fixa, mas um acesso ao ente a partir do dar-se fenomenológico da intencionalidade que cada instante implica, o que significa que há a necessidade de uma conquista de um acesso aos fenômenos. Em *Ser e Tempo*, entretanto, o jargão husserliano é abandonado em prol de uma associação agora explicitamente afirmada: a relação entre ontologia, fenomenologia e hermenêutica. A ontologia só é possível como fenomenologia, e fenomenologia em *Ser e Tempo* somente se dá como hermenêutica do *Dasein* e das condições de possibilidade de toda investigação ontológica. Assim, temos Heidegger definindo a fenomenologia em seu conteúdo como ontologia, isto é, ciência do ser dos entes. Essa ciência tem como tarefa fazer com que o ente se mostre em seu ser, já que, no mais das

vezes, não é o fenômeno que se dá, mas o seu oposto, o encobrimento (WU, 2008, p. 188).

Com base nas discussões de Wu (2008, p. 188), considerou-se então que, no âmbito deste estudo, esse encobrimento do ser possivelmente ocorria na pesquisa de campo de diversos modos: "um fenômeno pode nunca ter sido descoberto, um fenômeno pode estar entulhado, ou seja, antes havia sido descoberto, mas voltou a velar-se, e um fenômeno pode se encobrir por desfiguração". A compreensão desse encobrimento permite entender que o fundamental para a investigação fenomenológica é o ser, sendo que o fenômeno é somente o que constitui o ser, e ser é sempre ser de um ente. Wu (2008, p. 189) conclui então que se faz necessário o questionamento de um ente para a manifestação do ser.

Em *Os Problemas Básicos da Fenomenologia*, Heidegger enuncia três componentes básicos do método fenomenológico: redução, construção e destruição. Esses três elementos compõem um método que não tem nada em comum com os métodos das outras ciências, no sentido de que as ciências positivas relacionam-se com entes. A fenomenologia é ontologia e, portanto, visa ao ser. O *Dasein* é o ente que possui o privilégio ôntico-ontológico, ou seja, ele é o ente que está na abertura ao ser e, nesse sentido, Heidegger afirma que "o ser se dá apenas se a compreensão do ser, portanto *Dasein*, existe". A ontologia tem uma base ôntica, o *Dasein*, a partir do qual o sentido do ser enquanto tal pode se mostrar (WU, 2008, p. 189).

Com base nos três componentes básicos do método fenomenológico de Heidegger (apud WU, 2008, p. 189), pretendeu-se no âmbito desta pesquisa primeiramente proceder em uma *redução fenomenológica* no sentido de "conduzir a visão fenomenológica de volta para a apreensão do ser, seja qual for o caráter dessa apreensão, para a compreensão do ser desse ente (projetando sobre o caminho desvelado)". Em seguida considerou-se que "a redução fenomenológica, embora importante, está longe de ser o componente central do método" sendo necessária então proceder em uma construção fenomenológica. Por isso ocorreram as organizações dos capítulos em *envolvimento existencial* visando à compreensão de manifestações que poderiam desvelar o ser e o *distanciamento reflexivo* para a construção de *guias de sentido* da docência não diretiva.

A tarefa que se impõe ao fenomenólogo é de ganhar um acesso ao ser e isso, salienta Heidegger, só pode se dar por meio de um ente. “O ser não se torna acessível como um ente. Nós não o descobrimos simplesmente à nossa frente. Como se demonstrará, ele sempre deve ser trazido à visão numa livre projeção. Esta projeção do ente anteriormente dado em seu ser e as estruturas do seu ser nós chamamos de construção fenomenológica” (WU, 2008, p. 190-191).

Em (con)sequência, o método fenomenológico tem então que proceder por uma *destruição fenomenológica*, sendo neste estudo a progressiva tentativa de desconstrução de ideias hegemônicas sobre docência e presença arraigadas no paradigma tradicional e tecnicista de escolarização de massas. Em relação a esse componente do método fenomenológico Heidegger afirma a necessidade de uma destruição, isto é,

[...] um processo crítico no qual os conceitos da tradição, que a princípio devem ser empregados, são desconstruídos até as fontes desde as quais seus contornos foram traçados. Somente por meio da destruição a ontologia se assegura totalmente no caminho fenomenológico do caráter genuíno de seus conceitos (HEIDEGGER, 1988, apud WU, 2008, p. 191).

Conforme salienta Wu (2008, p. 191), “deste modo, os componentes do método fenomenológico estão numa relação de *mútuo-pertencimento*, na medida em que a construção é essencialmente destruição, no sentido de uma desconstrução dos conceitos ontológicos tradicionais”. Neste estudo foi produzida então uma tentativa de destruição das representações hegemônicas de *docência* como abordagem exclusivamente diretiva e da concepção casual de *presença* como algo que se manifesta necessariamente com características físicas e assertivas. No âmbito deste estudo houve então a pretensão de questionar os conceitos de presença e docência pelo *a priori* do ser desses entes que se poderia apresentar, conforme discute Forguieri (2004), de acordo com aspectos do mundo circundante, humano e próprio, em modos de existir preocupado, sintonizado e racional, cuja base é o temporalizar-se, especializar-se e escolher.

Inferem-se algumas possibilidades do delineamento ocorrido no percurso da pesquisa nos seguintes pontos pré-conceituais:

1. Encontros com as discentes em Pedagogia para dar vazão aos depoimentos sobre os desafios do ser da presença da docência diante da tecnologia;
2. Imersão em estudos sobre a educação em ambiente hospitalar para obter conhecimentos acerca das precauções a serem tomadas nesse contexto e investigar os possíveis sujeitos que poderiam tornar-se agentes em sua aprendizagem e atuação singular;
3. Planejamentos de possíveis ações educativas e lúdicas com a tecnologia *tablet PC* a partir das demandas dos agentes aprendentes hospitalizados bem como considerando as circunstâncias da simultânea condição de *ser-aí* e *estar-aí* no mundo hospitalar;
4. Novos encontros com as discentes de Pedagogia para expressarem suas experiências vividas na docência não diretiva diante dos desafios que a tecnologia digital lhes provocava. Concebeu-se que as discentes poderiam se utilizar de quaisquer formas de expressão e linguagem para expressarem o seu movimento imersivo ao intencionar uma possível *Didática Fundamental* (CANDAU, 1983, p. 2, apud CANDAU, 1988, p. 9-10) na Pedagogia Hospitalar.

No âmbito deste estudo foi produzido um entendimento de que o objetivo da utilização do *tablet PC* iPad na brinquedoteca hospitalar devia-se às características dessa tecnologia em termos de mobilidade, pois poderia chegar com maior facilidade até a criança hospitalizada e permitiria aos agentes cognitivos promoverem um ensino não diretivo individualizado sendo possível então o ato de desvelar nessa relação o ser da presença da docência que seria objeto de investigação e problematização.

Além disso, os aparelhos utilizados pesavam apenas cerca de 650 gramas, bem menos que um notebook, e possuía uma grande quantidade de aplicativos disponíveis em diversas áreas do conhecimento o que permitiria a exploração de diferentes possibilidades de interação mediante gama de

conteúdos de aprendizagem bem como mediante o acesso a internet com um vasto acervo on-line.

No entanto a última característica citada não foi explorada, pois não havia rede de internet sem fio disponível no local de pesquisa de campo que foi a brinquedoteca hospitalar. Outra vantagem do uso do *tablet PC* iPad é a usabilidade, pois não demanda conhecimentos avançados de informática o que facilitava seu uso por qualquer indivíduo, sendo também considerado nesse caso que aqueles que por ventura apresentassem alguma deficiência momentânea ou definitiva poderiam contar com recursos de acessibilidade presentes no sistema operacional *iOS* da Apple que viabilizariam algum tipo de interatividade.

A princípio foi cogitada para a realização do estudo a utilização de um *tablet PC* com sistema operacional *Android*, mas a ausência de suporte regular e fornecimento de novas atualizações se tornaram um impedimento, pois se fazia necessário um mínimo de estabilidade no suporte técnico de *hardware* e *software* em todo o processo de pesquisa para viabilizar o uso pleno desse dispositivo e favorecer a evidenciação da dimensão humana e, por ventura, também a política.

No momento temporal de definição de quais aparelhos seriam mencionados no projeto de pesquisa que proporia a pesquisa de campo, a maioria dos *tablets PC* com sistema operacional *Android* eram importados da China e não havia um efetivo suporte técnico regulamentado no Brasil para aparelhos dessa origem. No entanto, com base em uma notícia do portal do Ministério da Educação (BRASIL, 2012) sobre a aquisição de cinco mil dispositivos *tablets PC Android*, considera-se que havia uma possibilidade de crescimento do uso de dispositivos móveis com esse sistema operacional na educação, bem como no crescimento da produção de conteúdos especificamente projetados para tal sistema, tendo em vista que o Governo Federal começou a distribuí-los pelo Brasil e havia uma intenção política de que chegassem às escolas públicas no ano de 2013.

E com a difusão cada vez maior dos equipamentos de informática, especialmente os portáteis e de interesse pedagógico, a oferta de produtos literários digitais deve aumentar significativamente. Diversas editoras estão trabalhando na edição de livros digitais mais interativos

e com recursos pedagógicos que deem melhores subsídios para alunos e professores (MILARCH, 2012, p. 4).

Apesar da grande difusão de *tablets PC Android* no mercado e progressivamente na educação, na época de definição dos parâmetros de pesquisa havia uma grande fragmentação de versões do sistema operacional *Android* gerando problemas para a utilização de *softwares* mais recentes que seriam compatíveis apenas com a última versão.

Pondera-se, no entanto, que por se tratar de um *software opensource* (código fonte aberto) havia certamente uma expectativa de que o prosseguimento de investimentos na utilização do *Android* poderia ocasionar um sistema operacional estável, intuitivo, seguro e de fácil atualização tal como o sistema operacional *iOS* da Apple.

Ressalva-se que nesse contexto o sistema operacional *Android* possuiria a vantagem de possibilitar mais opções de aparelhos, com diferentes tamanhos de tela e customizações de *hardware* e, assim, configurações variadas de sistema, mas, no entanto, trazendo problemas de compatibilidade entre as diferentes versões, pois um determinado aplicativo produzido para um determinado tamanho de tela e potência de processamento gráfico possivelmente não funcionará em outro aparelho com específicas restrições e configurações. Já o sistema operacional *iOS* utilizado no *tablet PC* iPad da Apple possuía uma experiência de utilização mais fluída, com poucas incompatibilidades entre as diferentes versões lançadas, mas certamente com possibilidades reduzidas para alterações do sistema por programadores por tratar-se de um *software* proprietário de código fonte fechado.

Ponderou-se na época que a contínua adoção em massa de *tablets PC Android* poderia instigar mais desenvolvedores a produzirem aplicativos adaptados aos diferentes tamanhos de telas dos aparelhos advindos das mais diversas marcas bem como explorando as características de *tablets PCs* em diferentes especificações.

Outra vantagem do sistema operacional *Android* é que por tratar-se de um *software opensource* era possível imaginar que, no futuro, qualquer instituição poderia adaptá-lo a seus interesses embora se fosse necessário ponderar o risco de dificuldades para atualização do sistema caso prosseguisse a até então crescente fragmentação do sistema embora, como já

foi mencionado, existam vantagens nessa característica. Considera-se ainda que a segurança e a migração de dados gerados pelo usuário deveriam se constituir também em uma preocupação para os desenvolvedores do sistema operacional *Android* visto que o iPad possuía o recurso *iCloud*, que permitia manter os dados do usuário em segurança nos servidores da Apple, gerando grande facilidade para migração e acesso em diferentes dispositivos, pois a sincronização podia ser configurada para que ocorresse automaticamente quando estivesse conectado a internet sem fio.

Esse último fato se constituiu em mais um motivo pela opção de uso do *tablet PC* iPad na pesquisa realizada, pois visava obter mais um local de armazenamento dos dados gerados pelos usuários ao manipularem os aplicativos.

Para fins de organização foram consideradas algumas características apontadas por Lévy (1999) acerca da nova relação com o saber que está em construção nas *teias educacionais* (ILLICH, 1985) contemporâneas do ciberespaço e que certamente poderiam (in)surgir mediante utilização do *tablet PC* conectado a internet.

Aprendizagens permanentes e personalizadas através de navegação, orientação dos estudantes em um espaço do saber flutuante e destotalizado, aprendizagens cooperativas, inteligência coletiva no centro de comunidades virtuais, desregulamentação parcial dos modos de reconhecimento dos saberes, gerenciamento dinâmico das competências em tempo real... esses processos sociais atualizam a nova relação com o saber (LÉVY, 1999, p. 177).

Ressalta-se que havia a possibilidade de problematizar fenomenologicamente novos processos educativos biopsicossociais nesse contexto ciberespacial com o *tablet PC*, pois há uma paisagem em permanente estado de mutação nesse novo contexto social e as redes de aprendizagem estariam em movimento contínuo nessas novas possibilidades educativas advindas de interações nesse ambiente.

Considerou-se que a tendência humanista de Carl Rogers apresentava perspectivas que se aproximavam dessas novas relações com o saber. Na perspectiva humanista a pessoa é considerada em processo contínuo de descoberta de seu próprio ser, ligando-se a outras pessoas e grupos.



Essa cogitava possibilidade de estabelecimento de conexão contínua com o outro seria um fluxo que produziria novas aprendizagens e possivelmente criariam as condições para o trabalho colaborativo mediante uma *inteligência coletiva* (LÉVY, 1999) que se manifestaria nos movimentos de ser.

Ainda nesse possível fluxo concebeu-se que seriam produzidas *teias educacionais* (ILLICH, 1985) em que *agentes cognitivos* (ASSMANN, 2004) promovessem aprendizagem mediante a produção de *subjetividade inclusiva* (PINEL; SANT'ANA, et alli, 2005) com o outro. Conforme também discute Augras (1993, p. 39), "no espaço da coexistência, os homens tecem redes que os aproximam e os afastam, organizando o mundo de maneira a assegurar áreas recíprocas de movimentação".

Na mesma obra, ao abordar a temática *O Outro*, Augras (1993, p. 55) complementa dizendo que "o mundo humano é essencialmente mundo da coexistência. O homem define-se como ser social e o crescimento individual dependem, em todos os aspectos, do encontro com os demais".

A Fenomenologia Existencial postula que o mundo da coexistência não se estrutura em termos de oposição – ou de complementaridade – entre um sujeito e os diversos objetos que o rodeiam. “Os ‘outros’ não designam a totalidade daqueles que não sou, dos quais me separo, pelo contrário, os outros são aqueles dos quais a gente não se distingue, e entre os quais se encontra também” (AUGRAS, 1993, p. 55-56).

Conforme Augras (1993, p. 56) complementa em seguida, "a compreensão de si fundamenta-se no reconhecimento da coexistência, e ao mesmo tempo constitui-se como ponto de partida para a compreensão do outro".

Assim o reconhecimento da coexistência é fundamental, pois anular-se ou entregar-se cegamente ao outro é inadequado para a constituição autêntica de si no mundo.

É necessário constituir-se junto ao outro mantendo a singularidade que cada agente produz e para isso faz-se necessário combater a impessoalidade do cotidiano que a todo instante está em vias de produzir uma inautenticidade do ser junto ao outro.

O domínio total pelo outro é a chamada loucura. Mas há também outro tipo de alienação: é aquele que recusa a própria alteridade. Para perceber o outro em sua multiplicidade, é preciso aceitar-se como outro. A angústia decorrente da revelação da ambigüidade existencial, fundamentada que está na especificidade real-irreal humana, e apoiada na difícil aceitação da liberdade para a morte, faz do auto(hetero)-reconhecimento um processo dilacerante. A cultura contemporânea impinge máscaras e transforma "os outros" em massa, quando os meios de comunicação se revelam meios de alienação (AUGRAS, 1993, p. 69).

Embora os fluxos possam apresentar uma dimensão positiva para a formação humana por enfatizar a coexistência, há problemáticas de âmbito político-sociais interligadas que poderiam ser abordadas na pesquisa caso se anunciassem, tais como a *sociedade de controle* (DELEUZE, 1992), pois envolveria produções de subjetividade que não estariam fixadas na individualidade.

Nesse sentido os possíveis agentes do meio em tal intervenção não pertenceriam a nenhuma identidade, mas simultaneamente pertenceriam a múltiplas polivalências depreciativas e assim correriam o risco de serem intensamente governados pela possível lógica disciplinar médico-clínica aplicada em sujeitos hospitalizados em um cotidiano hospitalar cujas crianças desejariam aprendizagens e/ou momentos de ludicidade. Havia então o objetivo de enfatizar em uma possível pesquisa desses processos de tentativas de controle os modos de resistências dos *agentes cognitivos* às formas de modelização da subjetividade típicas das instituições escolares modernas que eventualmente se evidenciasse nesse âmbito hospitalar.

Esses atos de resistência ou *nomadismos* são, segundo Cardoso Jr. (2004, p. 125), modos de existência ou, de maneira mais ampla, processos de subjetivação que se dá em um indivíduo, em uma população ou povo e, num determinado momento, lançam rotas de resistência ou escape aos mecanismos de controle de toda sorte (políticos, científicos, penais, psíquicos). Conforme alerta Critelli (1996, p. 26):

Quaisquer recursos instrumentais podem servir ao intuito da interrogação ou impedir seu acontecimento. O instrumental só é efetivamente um instrumento para a investigação se serve aos fins ou intuito da interrogação.

Costuma acontecer que o investigador, sob a compreensão e a institucionalização moderna da investigação, subordina-se aos seus instrumentos e técnicas operacionais, sob a falsa suposição de que

eles lhe garantem o encontro daquilo que se busca saber. Isto serve, obviamente, no mais das vezes, para as tentativas de se mensurar e decodificar os fenômenos naturais, físicos, por exemplo. Mas, em absoluto os mesmos instrumentos são adequados para as questões humanas. E são estas as questões que direta e unicamente, ao menos no momento, nos interessam (CRITELLI, 1996, p. 26).

Considera-se que a proposta de utilização de *tablet PC* na docência não diretiva que se clarificou na brinquedoteca hospitalar constituiu-se como parte de um instrumental de investigação fenomenológica que permitiu a apreciação do domínio de uma potência e assim viabilizou a revelação de desafios do ser humano diante da técnica ('*Ereignis*') permitindo possivelmente uma compreensão inicial sobre a essência da técnica e do mundo técnico no que diz respeito à aprendizagem com aplicativos digitais, nesse caso explicita-se que houve uma tentativa de aproximação com aquilo que pensava Heidegger (informação verbal, apud WISSER, 1969, acesso em 21 jul. 2012).

Com base em Heidegger (2006, p. 56), expõe-se neste instante textual uma analítica do sentido acerca do contexto de pesquisa e a interpretação de que ocorreu em diferentes momentos em movimento um intenso fluxo de conexões de sentido em que “a presença mostrou-se, assim, como o ente que deve ser trabalhado e desenvolvido em seu ser de maneira suficiente para que o questionamento se torne transparente” sendo que se infere que ela “se evidencia como o ente a ser, em princípio, previamente *interrogado* em seu ser”.

#### 4. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS DA PESQUISA DE CAMPO

Neste capítulo ocorrerá a apresentação dos dados coletados na pesquisa de campo realizada em um período de seis semanas na brinquedoteca hospitalar de um hospital público localizado no município de Picos-PI, nos dias de segundas-feiras, terças-feiras, quartas-feiras e eventualmente quintas-feiras, em um turno e/ou eventualmente em dois turnos, com intervenções de duração de aproximadamente uma hora por turno mediante a presença do pesquisador.

A todo o momento ocorreu atenção ao cuidado com o desvelamento do ser da presença da docência com o dispositivo *tablet PC* e as teias educacionais de aprendizagens inclusivas na [psico] pedagogia social hospitalar, mesmo que esses termos não apareçam. O seu fluir é tão denso, tenso e intenso que a descrição mesma se mostrará ao leitor.

##### 4.1. O assunto pré-fenomenológico

Tendo como base teórica o envolvimento existencial<sup>13</sup> descrito por Forghieri (2004), este contexto de pesquisa teve por objetivo descrever o mundo educativo e lúdico como parte de um fenômeno, em uma tentativa de mostrar o ente do interior-do-mundo da brinquedoteca hospitalar, narrar o que nele ocorria com as discentes em pedagogia participantes ativas de um processo de utilização do *tablet PC* junto às crianças que compareciam voluntariamente mediante consentimento dos pais.

Nesse percurso ocorreram também menções sobre a participação do pesquisador sempre que se manifestava ao cuidar dos problemas, demandas e diálogos paralelos que por ventura insurgiam como em um levante por escuta sensível e intervenção pontual.

---

<sup>13</sup> Os movimentos de envolvimento existencial e distanciamento reflexivo são indissociados, e estão apenas divididos didaticamente por Forghieri (2004). Optou-se nessa pesquisa por também trabalhar com cada termo separadamente apenas para efeitos didáticos.

### 1. *Envolvimento existencial*

Este momento requer que o pesquisador, preliminarmente, procure colocar fora de ação os conhecimentos por ele já adquiridos sobre a vivência que está pretendendo investigar, para então tentar abrir-se a essa vivência e nela penetrar de modo espontâneo e experiencial. É preciso que ele não apenas se recorde dela, mas, procure nela emergir para revivê-la de modo intenso; é necessário, portanto, que procure ter com ela uma profunda sintonia. Em outras palavras, o pesquisador precisa iniciar seu trabalho procurando sair de uma atitude intelectualizada para se soltar ao fluir de sua própria vivência, nela penetrando de modo espontâneo e profundo, para deixar surgir à intuição, percepção, sentimentos e sensações que brotam numa totalidade, proporcionando-lhe uma compreensão global, intuitiva, pré-reflexiva, dessa vivência (FORGHIERI, 2004, p. 60, grifo do autor).

Já com base na teorização de Heidegger (2012, p. 197), as descrições pela via do *envolvimento existencial* apresentadas neste subcapítulo são consideradas um assunto pré-fenomenológico. O que efetivamente foi buscado, conforme relatado na introdução desta tese, é a manifestação do *ser* sob a tese de o dispositivo *tablet PC* poderia produzir mais sentidos e significados sob o manuseio de discentes de Pedagogia. No âmbito desta pesquisa, conforme já explicitado anteriormente, trata-se do ser da presença da docência com o dispositivo *tablet PC* e tessitura das teias educacionais de aprendizagens inclusivas nos fluxos de transformação contínua que eram forjados pelas participantes da pesquisa. Nesse contexto, o fenômeno era o ser em seu momento estrutural mundo, portanto inserido em uma paisagem em permanente estado de mutação que permitia o manifestar-se do ser em seu desvelamento junto à técnica. Não se optou por categorizar os depoimentos, visto que, em termos fenomenológicos, a manifestação daquilo que poderia ser era desvelada em uma multifacetada produção de sentido, sendo que cada nova faceta revelada caminhava para o encontro com as demais já descobertas, clareando um existir temporalizado e por isso sócio historicamente não determinado e cujos determinantes viam a tona na medida em que era produzido um percurso por um novo sentido de *ser*.

#### 4.1.1. Primeira reunião de pesquisa

O início da pesquisa de campo ocorreu mediante uma reunião com as três estudantes em pedagogia e simultaneamente bolsistas do projeto de extensão da brinquedoteca hospitalar. A coordenadora do projeto apareceu brevemente informando consentir com a pesquisa (APÊNDICE A) e apresentando o pesquisador às acadêmicas, embora elas já o conhecessem previamente devido participação em disciplinas da graduação em que o pesquisador atuava como professor. Desse fato advieram transcrições em que elas chamavam o pesquisador de professor e devido à relação prévia de poder advindo da relação professor-aluno houve a emissão de uma explicação a elas de que o pesquisador não estaria na brinquedoteca para fiscalizá-las, mas com o objetivo de coletar dados para a produção de um estudo de doutorado em educação.

Inicialmente foi explicado qual seria o objetivo da pesquisa, a duração das atividades simultaneamente formativas e de uso do dispositivo *tablet PC* iPad e que ocorreria um processo de descrição e gravação das experiências de uso do dispositivo móvel na brinquedoteca hospitalar e também nas reuniões em dias de quintas-feiras no horário de 17h00min as 18h00min. As três alunas em pedagogia, cientes então do que se tratava a pesquisa, assinaram o termo de consentimento e participação em pesquisa (APÊNDICE B).

Após essa etapa de explicações sobre a pesquisa, foi iniciada a apresentação do *tablet PC* citando inicialmente os aplicativos pré-instalados de fábrica e também alguns aplicativos com potencial educativos e lúdicos previamente baixados e instalados pelo pesquisador antes do encontro. De maneira geral a pesquisa buscava se constituir como um *fazer aprender* com o *tablet PC*, considerando que aprender, segundo Heidegger (1995, p. 5), é “colocar a nossa conduta em correspondência com aquilo que nos exorta em cada ocasião para o essencial”. A essência do fenômeno se constitui na existência, sendo a projeção das graduandas em atividades práticas de uso do *tablet PC* um importante componente de compreensão da paisagem formativa sob o olhar do pesquisador que focava em aspectos de constituição da docência. Para esse contexto, as reflexões de Heidegger (1995, p. 6) sobre língua, técnica e tradição se mostram pertinentes, pois possibilitam, pela via do pensamento, que “tenhamos a experiência daquilo que hoje é, daquilo que toca, ameaça e oprime a nossa existência”.

[...] se nos enganarmos acerca daquilo que é e permanecemos obstinadamente fechados nas representações correntes da técnica e da língua, então retiramo-nos e restringimo-nos à escola – à sua vocação e ao seu trabalho – a força determinante que lhe advém.  
 <<A escola>> - isto significa o conjunto das instituições escolares desde a escola primária até a universidade (HEIDEGGER, 1995, p. 6, grifo do autor).

Ao longo da apresentação foi permitida às estudantes se expressarem acerca do que visualizavam na projeção multimídia<sup>14</sup>, enunciando oralmente perguntas sobre a função dos aplicativos, sendo que emitiram opiniões predominantemente positivas sobre a possibilidade de uso do aparelho eletrônico junto às crianças da brinquedoteca. Não havia estranhamento ao fato de que durante a apresentação habitava o pensamento do pesquisador uma importante questão proposta por Heidegger (1995, p. 17, grifo do autor): “será que a cultura técnica – e, por conseguinte a própria técnica – contribui em geral, e se sim em que sentido, para a cultura humana (*Menschheitsbildung*), ou arruína-a e ameaça?”. Certamente é o potencial técnico e educativo do *tablet PC*, descritos nos subcapítulos 2.3 e 2.4, que inspiravam a continuidade da pesquisa, pois, conforme o próprio Heidegger (1995, p. 23) progressivamente infere, “a técnica é co-determinante do conhecer”.

Na explanação ocorrida na primeira reunião, as acadêmicas em pedagogia foram informadas de que poderiam utilizar o *tablet PC* individualmente na semana seguinte quando o pesquisador comparecesse a brinquedoteca, lhes disponibilizariam o *tablet PC* e assim iniciaria a pesquisa de campo. Nesse oportuno momento, sempre que houvesse ociosidade e/ou demandas pelo uso pessoal das mesmas, elas poderiam conhecer de maneira individual os aparelhos, manuseando-os da forma que lhe conviessem e, caso quisessem e sempre que possível, poderiam utilizá-los com as crianças que chegassem à brinquedoteca. Elas foram informadas que seriam disponibilizados dois *tablets PCs* iPad produzidos pela empresa norte-americana Apple, sendo um modelo de cor preta<sup>15</sup> e outro de cor branca<sup>16</sup>.

<sup>14</sup> *Tablet PC* iPad conectado ao projetor multimídia mediante o adaptador proprietário de 30 pinos para VGA produzido exclusivamente para dispositivos móveis da Apple.

<sup>15</sup> iPad 2 (nome comercial) com capacidade de armazenamento de 32 GB, suporte a rede sem fio Wi-Fi e sistema operacional iOS 6. Trata-se de um modelo de iPad de segunda geração.

Nessa apresentação, em que o pesquisador empregava a língua como um instrumento de comunicação bidirecional pró-reflexão coletiva, havia uma pré-tensão de que o *tablet PC* não se autoexplicaria em sua mera execução e também uma pretensão de que poderia se desvelar uma necessária interpretação do potencial desse aparelho, como será exposto nos próximos parágrafos. No entanto, considera-se prudente refletir sobre outra importante questão proposta por Heidegger (1995, p. 33).

[...] em que medida o que é próprio da técnica acaba por se impor à língua levando à sua transformação em pura informação, de tal maneira que provoca o homem, quer dizer, obriga-o a assegurar a energia natural e a colocá-la à disposição? Em que medida há, além disso, na própria língua, a exterioridade que oferece o meio e a possibilidade de uma transformação em língua técnica, isto é, em informação?

A provocadora pergunta acima foi um importante aparato teórico para justificar os encontros periódicos com as discentes e viabilizar a transposição da pura informação à exterioridade do meio que eram as ações dos sujeitos constituindo-se como agentes na brinquedoteca. Para esse contexto *tempo-espacial* ocorreu a retomada da ideia original do *dizer como mostrar* (Sagan<sup>17</sup>) sendo que, com base em Heidegger (1995, p. 34), mostrar “significa fazer ver e entender qualquer coisa, levar uma coisa a aparecer”.

O não dito é o ainda não mostrado, o ainda não chegado ao aparecer. Mas graças ao dizer, o ente-presente ascende à aparência (i. e., ao aparecer): está presente e como; e no dizer vem também à aparência o ausente como tal. Todavia, o homem não pode verdadeiramente dizer, isto é, mostrar e fazer aparecer senão aquilo que se mostra a ele de si próprio, que aquilo que de si próprio aparece se manifesta e se dirige a ele (HEIDEGGER, 1995, p. 34-35).

Nos encontros foi perceptível que o *dizer-mostrar* possibilitava a manifestação daquilo que se mostrava ao próprio pesquisador e, subsequentemente, também era constatável que Sagen se manifestava na abordagem delas junto às crianças da brinquedoteca. Neste subcapítulo

<sup>16</sup> Novo iPad (nome comercial) com capacidade de armazenamento de 16 GB, suporte a rede sem fio Wi-Fi, tela de alta resolução e sistema operacional iOS 6. Trata-se de um modelo de iPad de terceira geração.

<sup>17</sup> Sagan: Heidegger recorreu à ortografia arcaica para sublinhar aquilo que, segundo ele, é o sentido primeiro de Sagen, dizer como mostrar.



ocorrerá a transcrição e a textualização da transcrição das vozes gravadas na primeira reunião e cuja fala do pesquisador buscava se constituir como *Sagan*. Nesse processo o texto foi revisado, pois apresentava inúmeros erros de língua portuguesa.

Adotando o princípio elementar de que existem diferenças entre uma situação (língua falada) e outra (língua escrita), o mais importante na transposição de um discurso para o outro é o sentido, que, por sua vez, implica intervenção e desvios capazes de sustentar os critérios decisivos. Por outro ângulo, a incorporação do indizível, do gestual, das emoções e do silêncio convida a uma interferência que tenha como fundamento a clareza do texto e sua força expressiva (MEIHY, 2005, p. 195).

As etapas de transcrição, textualização e transcrição representam tão somente uma tentativa de aproximação com as ações dos sujeitos produtoras de subjetividade e de novos aspectos cognitivos na relação com a técnica. A realidade social é dinâmica, se transforma continuamente, e a descrição fenomenológica, amparada nessas etapas da história oral discutidas por Meihy (2005), é tão somente uma tentativa de aproximação discursiva sobre a paisagem em mutação que foram os sentidos captados dos enunciados emitidos nas reuniões.

No primeiro encontro o pesquisador informou inicialmente que há várias marcas de *tablets PCs* no mercado, assim como há várias marcas de notebooks, computadores de mesas e celulares. Na ocasião ocorreu então a apresentação do iPad, o *tablet PC* da empresa norte-americana Apple, sendo que o pesquisador mostrou o aparelho, informou que naquele momento era o aparelho mais famoso, o mais utilizado e o mais vendido do mercado. Em um juízo de valor, e eis aí um pré-conceito, ele também informou que neste momento o iPad era o melhor *tablet PC* disponível no mercado, por não haver neste momento alguma reconhecida possibilidade de contaminação por vírus, ser de fácil manuseio mediante a excelente responsividade da tela sensível ao toque, sendo possível imaginar que o aluno, criança ou jovem poderia tocá-lo sem preocupações técnicas e tal fato permite inferir uma diferença em relação ao paradigma de ensino via computadores de mesa e/ou notebooks em que um professor alertaria com certa frequência, especialmente em laboratórios de informática de escolas, sobre a necessidade de cuidados em não clicar em

determinados locais para não desconfigurar o sistema bem como em alguns casos utilizava cartazes sobre diversas prevenções a serem adotados pelos usuários.

Em continuidade às provações reflexivas, o pesquisador então questiona as participantes da pesquisa sobre o que seriam os ícones na tela do *tablet PC*, exibindo-os no projetor multimídia. Há a explanação de que são programas, no atual linguajar do uso de dispositivos móveis tem sido utilizado o termo *aplicativos* e de maneira abreviada apenas *apps*, sendo que foi informado que há os especificamente educativos que possivelmente serão mais interessantes para o contexto da brinquedoteca. Foi informado que há aplicativos pré-instalados de fábrica que servem para enviar e receber mensagens<sup>18</sup>, registrar tarefas e eventos<sup>19</sup> e visualizá-los em um calendário e também escrever textos em um bloco de notas<sup>20</sup> digital que possui uma aparência de caderninho ou bloquinho<sup>21</sup>.

Há também o botão físico *home* que, dentre outras coisas, serve para sair de um programa. Há um aplicativo de Mapas, mas que demanda conexão com a internet para baixar as informações que compõe a paisagem a ser exibida na tela. Há também o *app* Relógio com opções de diferentes fusos horários e funções de alarme, cronômetro e contagem regressiva. Foi informado que há o aplicativo Vídeos que serve para armazenar e assistir vídeos transferidos do computador ou comprados diretamente da loja virtual da Apple chamada *iTunes Store*. Há ainda o aplicativo Contatos para cadastro de informações básicas sobre pessoas/empresas, tais como o registro de telefones, e-mail e também *FaceTime*, que é o nome comercial da videoconferência entre dispositivos produzidos pela Apple.

O aplicativo *iTunes Store* é uma loja virtual que serve para comprar e baixar músicas, vídeos, enfim, conteúdos multimídia digitais e há também o aplicativo *App Store* que atua similarmente, mas para a compra de aplicativos sendo que, em ambos os casos, há simultaneamente uma grande quantidade

---

<sup>18</sup> Aplicativo chamado Mensagens.

<sup>19</sup> Aplicativo chamado Lembretes.

<sup>20</sup> Aplicativo chamado Notas.

<sup>21</sup> Aparência de aplicativo baseada no conceito de "skeuomorfismo" utilizada até o sistema operacional iOS 6. Nessa perspectiva há uma tentativa de imitar na interface digital de aplicativos coisas mais tradicionais do mundo real para facilitar a compreensão da funcionalidade do *software*.

de aplicativos e conteúdos pagos e gratuitos. Tanto a loja iTunes quanto a App Store dependem de conexão com a internet<sup>22</sup> para visualização do catálogo e aquisição dos conteúdos mediante cadastro do usuário.

A transferência dos conteúdos pode ocorrer diretamente no aparelho conectado a internet, ou seja, sem uso de cabos, desde que possua espaço de armazenamento livre compatível com o tamanho do conteúdo a ser baixado, ou então por meio de transferência com o cabo proprietário USB da Apple ao conectá-lo em um Mac ou PC contendo aplicativos e conteúdos previamente baixados no software iTunes e que para tanto também é necessário acesso a internet.

O pesquisador continua a exposição mediante o *dizer-mostrar*. Ele então *diz e mostra* que o iPad possui uma câmera frontal e outra traseira. Demonstra que basta tocar logo abaixo no ícone da câmera que ocorrerá a mudança de câmera. A câmera frontal destina-se especialmente ao ato de se fotografar e se filmar e com a câmera traseira é possível fotografar e filmar principalmente o ambiente em que o usuário está inserido. As estudantes são informadas de que no hospital elas poderão utilizar esses recursos caso considerem relevantes para alguma situação educativa e/ou lúdica.

Se antecipando pré-conceituosamente, o pesquisador apresenta o aplicativo pago *GoodReader*, previamente comprado e instalado nos *tablets PCs*, que serve para fazer anotações em textos digitais, marcações de texto e que permite aproximar o texto para melhor leitura mediante movimentos de pinça com os dedos. Ele apresenta via projetor multimídia as várias opções como sublinhar, fazer anotação, mudar a cor da marcação realizada, remover marcações, enviar o arquivo marcado e anotado por e-mail, dentre outras características, e informa que há outros aplicativos disponíveis na loja virtual que realizam funções similares.

A antecipação pré-conceituosa diz respeito às possíveis críticas sobre a visualização e leitura de textos na tela digital, sendo que essas críticas realmente insurgem em falas curtas das graduandas indicando que preferem o livro impresso, pois pode segurá-lo, passar a página e fazer anotações com o lápis concreto e destaques com o marcador de texto concreto.

---

<sup>22</sup> Na brinquedoteca do hospital não foi possível à captação de sinais de rede de Internet sem fio, mas mesmo assim a funcionalidade foi informada.

O pesquisador então explica que o *tablet PC* permite realizar funções similares, no entanto o aplicativo demonstrado trata-se de um *software* e que realmente não permite o mesmo tipo de uso físico que se realiza com um texto impresso.

No entanto o pesquisador alerta que grande parte das crianças cujos pais ou responsáveis disponibilizam o uso de um notebook ou computador na infância, não estão sentindo problemas na visualização de conteúdos e leitura na tela digital, embora haja características de leitura não linear e intensa *zapping*, em que o usuário não lê de maneira continuada como em um livro impresso e não permanece por muito tempo sob manuseio de um único tipo de conteúdo, logo se movimentando para outro e às vezes acessando simultaneamente múltiplos conteúdos digitais. Há então uma breve menção de que, de maneira geral, a escolarização de massas promovida pelos sistemas de ensino não está realizando avaliações de aprendizagem que considerem essas novas características de leitura e nesse contexto problemático muitos estudantes têm sido reprovados, pois esse tipo de desenvolvimento cognitivo tem sido negligenciado pelas instituições de ensino.

Assim, esse novo modo de funcionamento da cognição humana não está sendo aceito pelas escolas, sendo que aparentemente ela foi alterada graças ao contato com as novas tecnologias digitais multimídia, especialmente o computador, e no contexto escolar há grande dificuldade ou resistência na produção de novas metodologias de ensino-aprendizagem que considerem essa nova conjuntura societal por novos tipos de percursos de aprendizagem especialmente interativos, não lineares, hipermidiáticos e em rede.

Por fim, o pesquisador apresenta o aplicativo Banca que serve para baixar aplicativos de revistas e, em seguida, o usuário pode então baixar as revistas digitais que desejar, sendo que há opções pagas e gratuitas. Há no *tablet PC* utilizado pelo pesquisador o aplicativo *Gmail* para acessar e-mails, o aplicativo *Facebook* para acessar uma rede social e o aplicativo *iBooks* para armazenamento e leitura de livros, mas que diferentemente do *GoodReader* ele não possibilita marcação e registro de notas.

Há também pré-instalado o aplicativo *Skype* que permite realizar ligações a um custo menor se comparado com a tarifa padrão de telefonia fixa e celular. Ocorreu uma explicação de que é possível instalar e manusear outros

programas como, por exemplo, o aplicativo *Galinha Pintadinha*, que é um tipo de programa com conteúdos digitais multimídia para crianças.

Há outros aplicativos que se destinam ao mesmo público-alvo tais como o aplicativo *Soletrando*, *Turma da Mônica*, *ABC do Bitá*, *Boa Noitinha*, dentre outros. O pesquisador informa que baixou dezenas de aplicativos, sempre optando preferencialmente por programas em língua portuguesa, mas que baixou alguns em língua inglesa devido à facilidade de uso que provavelmente a criança terá ao manuseá-los bem como a relevância que possui em termos lúdicos e cognitivos.

O investigador acredita que ao entregar o *tablet PC* para a criança ela geralmente o manuseará sem medo, sendo que esse pré-conceito foi constatado predominantemente na brinquedoteca durante a utilização do aparelho, embora a ocorrência de breves temores tenha sido notada pelas graduandas. Uma das graduandas manifesta empolgação relatando que as crianças são curiosas.

O pesquisador continua o *dizer-mostrar* ao informar que há muitos aplicativos educativos que possibilitam um simultâneo entretenimento e aprendizado, sendo essa dupla situação nomeada com o neologismo contemporâneo de *edutenimento*<sup>23</sup>.

É discutido que há momentos em que a criança internada no hospital está cansada e precisa de estímulos lúdicos para que se interesse por participar de algo, e nesse sentido diversos aplicativos do *tablet PC* poderiam ser de importante contribuição para motivá-las. Há programas que possibilitam acessar e baixar vídeos de redes sociais como o *YouTube*, sendo que há um previamente instalado que se chama *TubeDL*. Por exemplo, foi baixado previamente um vídeo que toca a música “o sapo não lava o pé” e que pode colaborar para uma explicação sobre a importância da higiene.

É claro que nesse caso é um vídeo infantil, mas há várias possibilidades devido o *YouTube* ser um *site* com uma grande quantidade de vídeos sobre os mais diferentes assuntos e, portanto, há outros vídeos que merecem apreciação e seleção de acordo com os interesses de desenvolvimento do lúdico e educativo na brinquedoteca.

---

<sup>23</sup> Entretenimento educativo (em inglês: *edutainment*) é uma forma de entretenimento desenhado para tanto educar como divertir.

Após a explanação, o pesquisador questiona os sujeitos da pesquisa sobre que atividades são desenvolvidas com as crianças na brinquedoteca.

**Graduanda B:** *Deixar ele livre e só orienta para não se machucar. Querem brincar da maneira deles, se eles chamam aí você vai, eles não gostam de intimidação.*

**Graduanda A:** *Eles gostam de jogar, dominar. Inclusive aprendi a jogar com um deles. Agora eu que estou ensinando.*

O pesquisador informa sobre a possibilidade de baixar jogos de tabuleiro e cita o dominó. Elas então continuam os relatos.

**Graduanda B:** *Eles brincam de maneira aleatória.*

**Graduanda A:** *Gostam de brincar do jeito deles. Se chamarem a gente vai, caso contrário eles não gostam.*

Perante os depoimentos, o pesquisador informa que ideia é que o *tablet PC* seja utilizado de acordo com a dinâmica de funcionamento da brinquedoteca e que considera possível a inserção desse recurso multimídia em atividades educativas e lúdicas com as crianças.

**Graduanda A:** *É eu também acho.*

O pesquisador as lembra de que há o aplicativo de fotografia e que também é possível gravar vídeos. Relata ainda que há um aplicativo de pintar em que a personagem *Gatinha* orienta o usuário a pintar uma determinada cor específica.

**Graduanda B:** *Esse jogo é interessante, pois ao mesmo tempo em que trabalha a cor, há o feedback reforçando positivamente ou negativamente a ação realizada.*

O pesquisador lembra então de explicar que há o aplicativo *Mail*, que serve para configurar um e-mail e baixá-los automaticamente, mas que, no

entanto demanda conexão com a internet. Ele informa que no aplicativo *Fotos* é possível armazenar imagens e há recursos para compartilhar em redes sociais, mas tal recurso também demanda conexão com a internet. Há então um relato sobre o aplicativo *Músicas*, em que o pesquisador explica que a maioria das que estão disponíveis no *tablet PC* foram compradas na loja virtual *iTunes Store*, e a vantagem é que mediante acesso a internet ocorre à sincronização dos dados em todos os aparelhos da Apple, por exemplo, se o usuário tiver um iPhone<sup>24</sup>, iPad e Mac<sup>25</sup> ou PC com Windows ele terá suas músicas armazenadas em todos os dispositivos automaticamente logo que comprá-las na loja virtual<sup>26</sup>. Mediante conexão com a internet o usuário não precisa se preocupar com o uso de cabos, a não ser no momento de carregamento elétrico dos aparelhos *tablets PCs* cuja carga da bateria dura por até dez horas<sup>27</sup> de utilização. No entanto, é possível recorrer ao tradicional uso de cabo USB para transferência de arquivos. Por fim, as mesmas são informadas sobre a existência de aplicativos educacionais tais como o *iStudiez* que permite registrar aulas, disciplinas, quadro de horário, dentre outras características, e que serve principalmente para uso pessoal do aluno ou professor, sendo bastante similar a uma agenda de compromissos. O pesquisador então as questionou sobre seus conhecimentos prévios acerca do *tablet PC*, mas que já havia sido mencionado preliminarmente em conversas prévias de que eram conhecimentos básicos obtidos apenas via observação do uso por terceiros e também via notícias veiculadas em diferentes mídias.

**Graduanda A:** *Só observando um colega da sala de aula. É um sistema diferente.*

**Pesquisador:** *Provavelmente é um dispositivo com o sistema Android.*

**Graduanda C:** *Tem também o colega com um smartphone sensível ao toque.*

**Pesquisador:** *Bacana. E o que acharam do tablet PC que apresentei?*

**Graduanda A:** *Demanda prática.*

**Graduanda B:** *Será um show!*

---

<sup>24</sup> Nome comercial do celular da Apple.

<sup>25</sup> Nome comercial dos computadores da Apple, sendo que o de mesa é denominado de iMac e o portátil de MacBook.

<sup>26</sup> Caso os aparelhos estejam configurados para sincronização automática.

<sup>27</sup> Dez horas navegando na web em rede Wi-Fi, assistindo vídeo ou ouvindo músicas.

O pesquisador se questiona pré-conceitualmente sobre como se manifestaria o ser da presença da docência com o dispositivo *tablet PC* e as teias educacionais de aprendizagens inclusivas na [psico] pedagogia social hospitalar. Surge o pensamento de que diante de tanto didatismo e explicações, como ocorreria a vivência das universitárias com a ferramenta?

Após os relatos, o pesquisador informa que há um questionário (APÊNDICE C) que gostaria que elas respondessem e que se tivessem alguma dúvida sobre os enunciados que poderiam perguntar, pois estaria a disposição para solucioná-las. As estudantes então responderam o questionário sem apresentarem dúvidas sobre as perguntas propostas.

Ao encaminhar o encerramento da reunião, o pesquisador agradeceu-as por terem respondido o questionário e informou que na semana seguinte levaria o *tablet PC* na brinquedoteca para dar início a pesquisa de campo. Informou ainda que poderia levar consigo o gravador de voz e o diário de campo para registro de informações pertinentes à elaboração de seu estudo, sendo que elas se manifestaram positivamente. No entanto foi possível constatar posteriormente que o cotidiano da brinquedoteca manifestava serenidade no uso da voz e por isso o pesquisador optou por utilizar exclusivamente o diário de campo como instrumento de coleta de dados nesse contexto e restringiu o uso do gravador de voz às reuniões reflexivas sobre as intervenções realizadas, visto que a manifestação oral era efetivamente o principal alicerce de comunicação bidirecional nos encontros.

No que diz respeito a essa explanação inicial do pesquisador, que estabelecia diálogos constantes com as mesmas, bem como considerando de antemão os fatos que subsequentemente ocorrerão na pesquisa de campo, é possível identificar uma aproximação com Illich (1985) quando esse descreve os três propósitos do que seria um bom sistema educacional.

Um bom sistema educacional deve ter três propósitos: dar a todos que queiram aprender acesso aos recursos disponíveis, em qualquer época de sua vida; capacitar a todos os que queiram partilhar o que sabem a encontrar os que queiram aprender algo deles e, finalmente, dar oportunidade a todos os que queiram tornar público um assunto a que tenham possibilidade de que seu desafio seja conhecido. Tal sistema requer a aplicação de garantias constitucionais à educação. Os aprendizes não deveriam ser forçados a um currículo obrigatório



ou à discriminação baseada em terem um diploma ou certificado. Nem deveria o povo ser forçado a manter, através de tributação regressiva, um imenso aparato profissional de educadores e edifícios que, de fato, restringe as chances de aprendizagem do povo aos serviços que aquela profissão deseja colocar no mercado. É preciso usar a tecnologia moderna para tornar a liberdade de expressão, de reunião e imprensa verdadeiramente universal e, portanto, plenamente educativa (ILLICH, 1985, p. 128).

No contexto da pesquisa de campo foi possível perceber na disponibilização dos aplicativos pré-instalados de fábrica ou pelo pesquisador no *tablet PC* o acesso a recursos de aprendizagem com características modernas, que deve ser entendido, no contexto que expressa Illich, como avançado. Já as reuniões caracterizavam essa *capacitação para todos que desejavam partilhar aquilo que sabiam* com as crianças que compareciam na brinquedoteca. As duas ações citadas se aproximam do terceiro propósito descrito por Illich (1985) sobre *dar oportunidade a todos que queiram tornar público um assunto*, sendo que ao atualizar essa proposta para esse contexto digital tratar-se-ia dos aplicativos que provocavam a criança para interagir com diferentes tipos de conteúdos de aprendizagem e também nas reuniões em que o pesquisador assumia um papel proativo de tornar público o assunto “*tablet PC na educação*”, apresentando possibilidades de utilização, e, por fim, nas próprias estudantes, que tanto nessas reuniões quanto na brinquedoteca desempenhavam uma prontidão permanente pela garantia de liberdade de expressão da criança na escolha e uso de aplicativos educativos e lúdicos. Tratou-se dos modos de ser da presença da docência atentas as técnicas, e prontas à produção de sentidos pela humanização da mesma.

#### 4.1.1.1. *Percepção das graduandas sobre a brinquedoteca hospitalar*

Na primeira reunião de pesquisa ocorreu a aplicação de um questionário (APÊNDICE C) para obter informações das três graduandas acerca do funcionamento da brinquedoteca hospitalar. À medida que respondiam às questões propostas o pesquisador esteve de prontidão para auxiliá-las em soluções em caso de dúvidas sobre os enunciados, sendo que não houve demanda por intervenção. Na apresentação dos dados que ocorrerá nos

próximos parágrafos, optou-se por integrar as primeiras respostas similares em um único parágrafo e, nos parágrafos subsequentes, desmembrar as respostas com singularidades específicas mencionando separadamente cada resposta da respectiva graduanda em Pedagogia.

Nesse questionário, o único utilizado na pesquisa, as três discentes relataram que atuam na brinquedoteca hospitalar a um mês e quinze dias. Elas informaram que atuam junto com mais duas estudantes do quinto período de um curso de Pedagogia e algumas dos cursos de enfermagem e nutrição. No entanto essas outras discentes colaboram ocasionalmente, e por isso esta pesquisa teve como foco principal as três acadêmicas que efetivamente estão vinculadas ao projeto de extensão da brinquedoteca hospitalar.

As discentes responderam que a brinquedoteca está inserida em um hospital público e que a clientela atendida é de classe baixa à classe média, sendo que duas utilizaram o termo “humilde” para descrever o público atendido. Elas informaram que o funcionamento da brinquedoteca ocorre no turno matutino de 08h00min as 11h00min e no turno vespertino de 14h00min as 17h00min. Elas complementaram a resposta afirmando que as atividades são eminentemente livres, sem imposição de regras e com auxílio no lúdico para que seja algo agradável. São realizadas atividades predominantemente de leitura, artes, jogos educativos e brinquedos.

As mesmas responderam positivamente sobre a importância da brinquedoteca hospitalar. Uma delas relatou que essa instância institucional lhe permite conhecer a realidade da população e assim ajudá-la mediante diálogos, brincadeiras e sorrisos para que os sujeitos se recuperem mais rápido. Outra também citou o auxílio na recuperação das crianças. Já a terceira citou os termos “despertar das tristezas” e “entrada em um mundo mágico” em que a criança esquece que está doente.

Nos próximos parágrafos há uma manifestação do *envolvimento existencial* (FORGHIERI, 2004) do pesquisador em permitir que os sujeitos da pesquisa possam expressar na íntegra seus discursos de desejos e anseios acerca do local em que atuam. Há uma tentativa de abertura sobre a vivência das graduandas para nela penetrar de modo espontâneo e experiencial possibilitando a expressão de um ser até então encoberto. Assim, concebe-se que os *fluxos de transformação contínua* (SANT’ANA, 2008) são desvelados

pela via da intuição, percepção, sentimentos e sensações advindos do *envolvimento existencial* pré-reflexivo.

Iniciando então a apresentação dos dados seguintes, os sujeitos diretos da pesquisa ao responderem uma questão específica sobre qual seria a função da brinquedoteca hospitalar, expressaram as seguintes respostas:

*Despertar na criança o interesse da brincadeira levando alegria nos momentos difíceis que é estar num hospital (graduanda A).*

*Sua maior função é oferecer às crianças um pouco de carinho, sorriso, respeito, atenção. É proporcionar momentos ímpares a quem às vezes nunca pode ter contato com outras crianças e brinquedos (graduanda B).*

*Levar alegria e alívio por algumas horas por dia para as crianças que estão doentes e para os pais que as acompanham (graduanda C).*

A brinquedoteca hospitalar como espaço de escuta sensível do outro e constituição de um território existencial lúdico em paralelo ao território de aflições corporais vividas pelas crianças se tornarão evidentes em produções discursivas emitidas ao longo da pesquisa bem como constatadas na observação de campo. Já em uma questão sobre se as crianças e jovens hospitalizados teriam direito a aprendizagem orientada no hospital, elas emitiram as seguintes respostas:

*Sim, porque no ato da brincadeira surge o interesse em outras atividades para ter melhor aprendizagem (graduanda A).*

*Sim, pois é exatamente por esse direito à aprendizagem que antes de irmos para a brinquedoteca hospitalar passamos por treinamento para conhecer a fundo o que nos aguarda quando estão hospitalizadas. As crianças ficam dóceis ajudando na aprendizagem (graduanda B).*

*Sim, pois mesmo estando hospitalizados eles tem direito a aprendizagem (graduanda C).*

Ao longo da pesquisa tornou-se evidente que esse direito à aprendizagem aberta colaborou para a manifestação de uma abordagem de ensino não diretiva pelas graduandas ao abordarem as crianças. Em outra questão acerca dos impactos das ações na brinquedoteca sobre os sujeitos participantes, elas responderam da seguinte forma:

*Através da brinquedoteca vejo que as crianças e mães sentem-se acolhidas. As mães gostam de contar seus problemas e os filhos gostam tanto de brincar que se esquece de suas doenças (graduanda A).*

*Positivo, pois aqui eles viajam pela imaginação e chegam a esquecer de que se encontram doentes. A brinquedoteca funciona assim como refúgio do medo, do egoísmo e da doença (graduanda B).*

*São positivos, pois as crianças buscam a brinquedoteca como um refúgio para fugirem da tristeza de estarem em um quarto de hospital (graduanda C).*

Ocorreram novamente conexões de sentidos que concebem a brinquedoteca como um espaço de escuta e produção de um território existencial paralelo à realidade atual, nomeada no cotidiano como realidade concreta. Uma nova questão então solicita que elas citem os pontos positivos e negativos da brinquedoteca hospitalar.

*Os pontos positivos é levar alegria às crianças humildes e os sorrisos que acontecem nos seus rostos são gratificantes (graduanda A).*

*Como positivo vem o aprendizado, as experiências vividas, o sorriso, e o carinho por parte de quem a compõe e frequenta. Como ponto negativo está o desvalor que ainda tem respeito ao espaço de quem não conhece o trabalho exercido lá (graduanda B).*

*Positivos: a alegria e o alívio, o sorriso no rosto das crianças. Negativos: desvalorização do local por parte de alguns funcionários (graduanda C).*

Nas respostas insurgem então uma novidade, que é o caráter de militância [psico] pedagógico social em constituição e que também se tornou explícito em relatos sobre embates por tentativas de constituição de um território político-social para o Pedagogo no Hospital. Na última questão as graduandas responderam se consideram a atuação na brinquedoteca hospitalar como uma prática docente.

*Sim, porque é uma boa aprendizagem que estou vivenciando com essas crianças que servirão como prática docente com meus futuros alunos (graduanda A).*

*Sim, pois ao mesmo tempo aprendo e ensino, além de estarmos em contato com os nossos futuros alunos (graduanda B).*

*Sim, pois apesar de não ser um espaço escolar posso transmitir conhecimentos não só para as crianças como para os pais. Conhecimentos adquiridos na universidade (graduanda C).*

Nessas últimas respostas há então a manifestação de um ser docente que se aproxima da reflexão heideggeriana do *convidar-a-aprender*, especialmente no caso das graduandas A e B que explicitam que estão aprendendo ao ensinar e no caso da graduanda C ao tentar relacionar as teorias pedagógicas com a vivência na brinquedoteca. O intuito deste subcapítulo foi o de apresentar a percepção das graduandas acerca do meio em que estão inseridas, numa perspectiva de que os sujeitos podem discursar por si, sendo que a mediação do pesquisador se constituiu no lançamento de questões provocativas via questionário. As respostas delas ao questionário serão objeto de uma analítica do sentido no subcapítulo 4.2 sobre a problematização dos dados da pesquisa de campo.

#### 4.1.2. Primeira semana de pesquisa de campo com o tablet PC na brinquedoteca hospitalar

Na primeira semana de pesquisa de campo o pesquisador se apresentou na brinquedoteca hospitalar no turno vespertino relatando que pretendia iniciar a experiência de uso do *tablet PC*. Ocorreu um diálogo com a graduanda A que expressou que nem sempre surgiam crianças para participarem da brinquedoteca. Um dos motivos seria o desinteresse de pais e/ou responsáveis que acompanham as crianças na enfermaria e, em outros casos, o motivo estaria ligado à fragilidade da criança em sua enfermidade com prescrições médicas para repouso ou cansaço físico devido o uso de medicamentos e/ou longa estadia no hospital.

Além da presença das graduandas A e B, participantes da primeira reunião de pesquisa, havia também a estudante em Pedagogia S, sendo ela participante voluntária da brinquedoteca. As acadêmicas sem vinculação direta com o projeto de extensão também foram informadas da realização da pesquisa e, mediante consentimento, também participaram ocasionalmente de alguns momentos da pesquisa, no entanto foram considerados sujeitos indiretos da pesquisa. A graduanda S relatou que há casos de mães que deixam a criança na brinquedoteca e se ausentam por um período temporal que excede o horário de funcionamento.

Foi constatado que há um mural de desenhos que permitem às graduandas recordarem a passagem de diferentes crianças pela brinquedoteca. Segundo elas, alguns desenhos, mesmo que antigos, são mantidos devido às boas lembranças ocasionadas. Os brinquedos disponíveis no recinto foram eminentemente oriundos de doações e alguns poucos oriundos de compra pela coordenadora do projeto de extensão.

De repente uma mãe traz um bebê à brinquedoteca. A graduanda S apresenta disposição em auxiliá-la. No entanto surge o chamado de um funcionário do hospital sobre a oferta de merenda e ela se ausenta com a promessa de retornar. Ela leva consigo um carrinho para o bebê brincar, sendo esse procedimento permitido pelas graduandas. Na primeira reunião houve relato das estudantes de que há permissão para que os pais levem brinquedos à enfermaria, no entanto relataram novamente que há casos em que não são

devolvidos, sendo que inclusive há casos em que pais ou responsáveis dissimulam que os brinquedos já eram de sua propriedade.

Neste primeiro dia de pesquisa ocorreu um questionamento das alunas sobre a possibilidade de emissão de certificado por participarem da pesquisa e considerarem que há um processo de formação em curso sobre o uso do *tablet PC* na educação. Dessa pergunta surgiu então a ideia de realizar um registro junto a Pró-reitoria de Extensão da UFPI para que elas recebessem um certificado, pois esta pesquisa também tem como proposta a produção de um processo formativo personalizado mediante um acompanhamento permanente do pesquisador junto às três alunas em Pedagogia, que são simultaneamente bolsistas de extensão universitária, com orientações individualizadas e em grupo sobre possibilidades de uso de aplicativos pertinentes às propostas de atividades lúdicas e educativas da brinquedoteca.

Após esse relato, ocorreu a disponibilização dos dois *tablets PCs* para que as três acadêmicas utilizassem os aplicativos educacionais instalados previamente pelo pesquisador nesses dispositivos móveis (APÊNDICE D). Havia interesse prévio do pesquisador em conduzir algumas situações na brinquedoteca a fim de demonstrar o uso do aparelho, pois considera que a relação com a prática seria fundamental para incentivar conexões de sentidos sobre um possível ser da presença da docência. As únicas dúvidas iniciais foram sobre como ligar o *tablet PC*, a abertura dos aplicativos e como sair deles. Essas dúvidas foram rapidamente solucionadas mediante explicações práticas do pesquisador. No entanto, após algum tempo de uso, as graduandas também questionaram sobre a duração da bateria dos aparelhos e foram informadas que podem durar cerca dez horas em uso moderado, sendo que tal informação já havia sido mencionada na primeira reunião de pesquisa.

Nesse primeiro contato delas com os *tablets PCs* foi possível perceber que os estímulos visuais emitidos por aplicativos educativos como os da Turma da Mônica e Galinha Pintadinha permitiam uma auto-compreensão das regras de uso no que diz respeito a onde tocar e qual seria a repercussão do toque. As graduandas relataram que “as crianças vão adorar” os aplicativos sendo que o olhar delas demonstrava uma expectativa de que alguma criança aparecesse na brinquedoteca para manusear os *tablets PCs*.

A intensidade na utilização de aplicativos é tamanha que torna difícil a tarefa do pesquisador em descrever quais estão sendo utilizados, sendo que já imaginando o uso pelas crianças percebe que terá que optar por focar a descrição da possível docência no uso do *tablet PC* com ênfase na dimensão humana ao invés da dimensão técnica, que já era uma intenção pré-conceitualmente definida pelo pesquisador. Nesta ocasião a aprendizagem das graduandas era livre, sendo que neste primeiro contato individual com o *tablet PC* sem as crianças foram enfatizadas as possíveis implicações dessa utilização nos sentidos construídos e desconstruídos sobre o ser docente com um dispositivo técnico digital.

Um aplicativo de quebra-cabeças e labirinto e outro de pintar gravuras seguindo orientações audiovisuais são dois exemplos de recursos utilizados pelas graduandas nesse dia.

O estímulo visual associado à usabilidade de alto nível produziam auto explicações que dispensavam o auxílio de terceiros e aqui se entenda que nesse momento não ocorreu à demanda por orientações do pesquisador. Não ocorreu um isolamento do usuário com o uso do *tablet PC* sendo que houve uma proposital proximidade delas ao sentarem-se próximas uma das outras ao receberem os aparelhos. Percebe-se nesse contexto o insurgimento do *Dasein* como entender.

O *Dasein* como entender projeta seu ser em possibilidades. Esse entendedor *ser para possibilidades* é ele mesmo um poder-ser, pelo efeito contrário que as possibilidades como abertas têm sobre o *Dasein*. O projetar do entender tem uma possibilidade própria de desenvolvimento. Chamamos *interpretação* o desenvolvimento do entender. Na interpretação, o entender não se torna algo diverso, mas torna-se ele mesmo. A interpretação se funda existencialmente no entender e este não surge dela. A interpretação não consiste em tomar conhecimento do entendido, mas em elaborar possibilidades projetadas no entender (HEIDEGGER, 2012, p. 421, grifo do autor).

A experiência interpretativa obtida com o uso de aplicativos educativos previamente instalados nos *tablets PCs* provocaram expectativas positivas de utilizá-los assim que possível com alguma criança que eventualmente comparecesse à brinquedoteca.

Como discute Heidegger (2012, p. 429), no “projetar do entender, o ente é aberto em sua possibilidade”, sendo o ente nesse caso o *tablet PC* que



possibilitaria novas experiências de ludicidade e aprendizagem significativa para a criança. No entanto, neste dia a expectativa das graduandas não foi atendida, pois a mãe e seu bebê que se ausentaram para merendar não retornaram para permanecer por algum tempo, mas sim apenas para devolver um brinquedo emprestado.

No dia seguinte, uma menina de quatro anos de idade esteve na brinquedoteca. A mãe chegou e a direcionou a uma das cadeiras pequenas e disponibilizou alguns brinquedos físicos. A criança demonstrava apatia e total desinteresse em brincar.

A criança não se comunicava com a mãe, embora fosse perguntada se queria brincar ou retornar ao quarto do hospital. De repente ela se manifestou ao visualizar um brinquedo físico, mas ainda assim manteve-se apática, embora a mãe insistisse no manuseio de brinquedos, estimulando-a a usá-los.

Nesse contexto a graduanda B esboçou uma aproximação, mas, em seguida, afastou-se e permitiu a ação individual da mãe. Neste dia a graduanda B relatou cansaço, pois está cursando um estágio curricular obrigatório. Além disso, está cursando diversas disciplinas do curso de Pedagogia no turno noturno. Possivelmente o uso do *tablet PC* poderia se constituir em mais um estímulo para a criança, no entanto a graduanda B mantém-se a distância, atendo-se a acompanhar visualmente a ação da mãe junto à criança.

De repente a graduanda B manifesta-se junto à criança dizendo que está, junto com o pesquisador, realizando um projeto de uso do *tablet PC* na educação. A mãe complementa a explicação dizendo para sua filha que é um computador.

A criança então sinaliza com um gesto de cabeça afirmando o desejo de utilizá-lo.

O pesquisador então orienta o uso, disponibilizando o dispositivo e abrindo o aplicativo Galinha Pintadinha.

O pesquisador abre então um segundo vídeo, mas o terceiro é aberto pela própria aluna que assim assume o uso do *tablet PC* junto à criança.

A criança acompanha atenciosamente os vídeos apreciando-os com deslumbramento. Ao alterar para o aplicativo ABC do Bitá ela não se interessa por tocá-lo. Optou-se então por utilizar um aplicativo que conta automaticamente histórias infantis. No entanto é necessário tocar em um ícone

para avançar na história e então a graduanda B se prontifica em auxiliá-la, tocando para que o avanço ocorra.

De repente um menino de três anos e três meses de idade chega à brinquedoteca com sua mãe. A princípio ele se interessa pelo brinquedo físico carro, no entanto logo se sente entediado e se aproxima da menina para acompanhar a história que está sendo exibida no *tablet PC*. A graduanda B o orienta a tocar para avançar a história infantil. Ambas as crianças estão com um dos braços conectados ao soro fisiológico.

O menino então se ausentou da brinquedoteca junto com sua mãe para medicalização. Já a menina continua assistindo as histórias infantis, no entanto continua apática, pois não interage, limitando-se a apreciar a exibição dos vídeos. De repente ela expressa o desejo de retornar para casa e os pais a levam de volta ao quarto do hospital. Já o menino retorna a brinquedoteca, mas prefere usar os brinquedos físicos ao invés do *tablet PC*.

No terceiro dia, as três estudantes em Pedagogia participantes da pesquisa não compareceram a brinquedoteca. No entanto, como era véspera de um feriado, decidimos nos reunir às 17h00min na universidade para a reunião semanal que até então estava combinado para ocorrer apenas no dia subsequente.

#### 4.1.3. Segunda reunião de pesquisa

A transcrição dos diálogos das reuniões empreendida neste subcapítulo se constitui em uma tentativa de aproximação acerca dos sentidos produzidos pelas graduandas na experiência de uso do *tablet PC*.

Na tentativa de evidenciação da produção de subjetividade, há um subjacente intuito de preservação das falas individuais para combater a impessoalidade do *a-gente*, pois, conforme Heidegger (2012, p. 367), ele “retira cada vez a responsabilidade de cada *Dasein*”, não havendo “quem tenha que responder por algo” porque sempre “‘era’ *a-gente* e se pode dizer, no entanto, que não foi ‘ninguém’”.

Antes de iniciar o diálogo especificamente sobre o uso do *tablet PC*, as acadêmicas relataram sobre a perda de brinquedos, enfim, sobre o fato de que

alguns brinquedos supostamente desapareceram. Segundo elas, há casos de pais ou responsáveis pelas crianças que levam o brinquedo para a enfermaria, sendo que afirmam que embora confiem neles ocasionalmente alguns não devolvem os brinquedos emprestados.

**Pesquisador:** *O que vocês acharam do uso do tablet? Alguma crítica?*

**Graduanda A:** *Muito bom! Bom demais!*

**Graduanda C:** *Depois que terminar se quiser pode dar um de presente [risos].*

**Pesquisador:** *[risos] Vocês tem alguma crítica?*

**Graduandas:** *No início a brinquedoteca era lotada, às vezes eles acordam tarde, sendo que pela manhã tem mais crianças. Há uma criança que tem ossos enfraquecidos e até brincando ela fraturaria os braços. Ela tem oito anos.*

**Graduanda A:** *Os pais gostam de conversar conosco. Às vezes nós professores somos como psicólogos, sendo que as mães desabafam os problemas com a gente.*

**Graduanda C:** *Os pais gostam de vir para contar casos.*

Nesse percurso discursivo inicial, embora a questão se referisse ao aparelho, elas deslocam suas respostas para a dimensão humana de contato com os pais e responsáveis bem como sobre as limitações físicas das crianças e impossibilidade de algumas delas participarem de atividades na brinquedoteca.

**Pesquisador:** *Quais são os cuidados que vocês têm com os brinquedos? Há higienização?*

**Graduanda B:** *Quando eu chego fecho às portas, varro, uso álcool nas mesinhas, cadeiras, os mais usados eu passo pano, mas não vou mentir não dá pra higienizar todos em um único dia.*

**Pesquisador:** *Comprei um produto próprio para higienizar os tablets PCs.*

**Graduanda B:** *Há uma criança que está na fase de mastigar, coloca tudo bota na boca, aí eu lavei e passei álcool nos objetos. Mas tem crianças no hospital com doenças graves. Um dia eu me esqueci de colocar a máscara em uma dada ocasião. A gente esta sujeito a algo se ficar muito tempo exposto, conforme perguntei para uma agente de saúde.*

A fala de uma das estudantes evidencia dificuldades na higienização diária de todos os brinquedos, mas demonstra atenção em relação aos que serão efetivamente utilizados pelas crianças, conforme foi constatado na observação de campo. Como explica Heidegger (2012, p. 539), “a preocupação não caracteriza, por exemplo, só a existencialidade, separada da factualidade e do decair, mas abrange a unidade dessas determinações-do-ser”. Nesse contexto, havia a existencialidade do *já-ser-em* um ambiente, perante uma factualidade de demandas por higienização de objetos físicos e a decadência mediante a manifestação de desânimo diante do trabalho que se apresentava.

Simultaneamente surge a preocupação perante o uso específico de um determinado brinquedo que demandou higienização imediata, desvelando-se uma demonstração de unidade dessas dimensões que conjecturavam a ocupação do *ser-junto-a* criança como *preocupação-com-o-outro*. O que foi perceptível em termos de higienização é que ela ocorre sobre os brinquedos mais utilizados e também de acordo com aqueles que são solicitados pelas crianças, bem como há higienização realizada por elas próprias, pois foi observado que há uso de uma pia, sabonete e álcool na brinquedoteca.

**Pesquisador:** *O que vocês relacionam daquilo que estudaram no curso de pedagogia com as atividades da brinquedoteca?*

**Graduanda B:** *São experiências similares aos da Educação Infantil, pois há ênfase nos pilares brincar, cuidar e educar, e no ato de dialogar com as crianças e também com os pais. Orientar sobre educação saudável e incentivar a leitura mediante o Cantinho da Leitura. Há crianças que têm o dom de rabiscar e gostam de desenhar. Uma criança disse “Tia meu sonho era ser professor”. Outra queria desfilas. Fui trabalhando profissões.*

O ato de brincar, cuidar e educar demonstrava uma tentativa metodológica de tornar atual a autenticidade de um sujeito que poderia manifestar-se como um agente aprendente. Nesse contexto existencial, o *professor-pedagogo-brinquedista* desempenharia orientações sob demanda, manifestando um método de ensino não diretivo que ora projetava características de ensino individualizado.

Essa conceituação se aproxima das ideias de Illich (1985, p. 144), quando afirma que “um objeto está disponível – ou deveria estar – a pedido do usuário, ao passo que uma pessoa torna-se formalmente um recurso para aprender uma habilidade unicamente quando consentir em sê-lo, e pode ainda delimitar o tempo, lugar e método”.

**Pesquisador:** *Como vocês definem o trabalho na brinquedoteca? Como prática ensino, pedagógica, brinquedista, ou outros?*

**Graduanda C:** *Acho que envolve tudo, o pedagógico e brinquedista, atuando como professor com algumas crianças que querem e também como brinquedista. Há um aluno que sempre trabalho o alfabeto, o processo de alfabetização.*

**Pesquisador:** *Vocês percebem as diferenças entre esses termos? O que é um pedagogo, o que é um professor e o que é um brinquedista?*

**Graduanda B:** *O pedagogo da brinquedoteca a gente dá as bases, utilizando o conhecimento de como tratar a criança, as pessoas que lá estão e adequando o tom de voz. O brinquedista organiza a brincadeira para a criança, não a deixa só para que não se machuque, mas sem interferir.*

**Graduanda C:** *Interferindo quando a criança quer...*

**Graduanda B:** *É porque as crianças criam suas regras.*

**Pesquisador:** *Notei que houve uma tentativa de alfabetização. Como se diferencia a professora da brinquedoteca em relação à brinquedista e a pedagoga?*

**Graduanda C:** *Ah, não sei explicar [risos].*

**Pesquisador:** *Penso que pode existir uma demanda por um conteúdo escolar. Por exemplo, você (Graduanda C) detectou e se dispôs a ensinar.*

**Graduanda C:** *Certa vez chegou uma mãe relatando problemas de aprendizagem de uma criança. Embora eu faça Pedagogia, tenho foco na Psicopedagogia. Mas informei à mãe que eu não poderia diagnosticar. Afinal de contas não sou nem Pedagoga ainda, mas pelo o que ela falou eu consegui diagnosticar o tipo de dificuldade de aprendizagem que aquela criança tinha. Daí, através disso, eu consegui trabalhar como professora nos dias em que a criança comparecia na brinquedoteca. A dificuldade dele é que ele perdeu o pai. Tudo o que ele desenha representa ele e o pai. Tento desbloquear esse*

*bloqueio que impede o aprendizado. Eu notei a dificuldade a partir do desenho. Ele é uma criança carente [que] sofre rejeição na escola.*

Nessa fala da graduanda C insurge então a dimensão [psico] pedagógica ao tentar compreender o porquê da dificuldade de aprendizagem de uma criança, desvelando a possibilidade da brinquedoteca se tornar um lugar para além do livre brincar e rumo ao uso do lúdico como um componente metodológico para interpretação do desenvolvimento cognitivo da criança.

Já nas falas anteriores mediante uma provocação questionadora do pesquisador diluiu-se o tempo-espço interpessoal do *brincar-cuidar-educar*, com todo seu potencial de produzir relações autênticas junto ao mundo, e manifestou-se o espaço-tempo da impessoalidade advinda de definições de funções e identidade para o profissional que atua na brinquedoteca. Como destaca Heidegger (2012, p. 1115, grifo do autor), “o ser do *Dasein* é a preocupação”, e no caso das graduandas, sujeitos em processo de formação em um curso de licenciatura plena, considera-se que “o *Dasein* aguarda seu poder-ser-no-mundo de tal forma que, em vista desse poder-ser, ‘conta’ com e se apoia sobre aquilo com que tem afinal uma assinalada *conjunção*”.

O pesquisador considerava que o incentivo a observação da ocupação ocorrida no mundo da brinquedoteca poderia clarificar as funções que ora se manifestavam e desvelar a *possibilidade-de-ver* aquilo que se era e vislumbrar aquilo que se poderia efetivamente ser. Nesse contexto de problematizações no diálogo com as mesmas, descobriu-se o ocupar-se como simultâneo estado de *ser-aí* e *estar-aí* (*Dasein*) como *professor-pedagogo-brinquedista*. Illich (1985) discute essa condição híbrida do educador no ensino não diretivo ao conceituar a função do pedagogo.

Enquanto os administradores das redes estarão voltados sobretudo em assegurar aos estudantes as vias de acesso aos recursos educativos, o pedagogo ajudará o estudante a encontrar o caminho que mais rapidamente o levará à meta. Se um estudante quisesse aprender cantonês com um vizinho chinês, o pedagogo estaria pronto a julgar a eficiência de ambos, ajudá-los a escolher o livro-texto e os métodos mais indicados a seus talentos, caráter e tempo disponível para o estudo. Poderia aconselhar o aspirante a mecânico de aviação a encontrar os melhores lugares de aprendizagem. Poderia recomendar livros a alguém que quisesse encontrar colegas para discutir a História da África. Tanto o administrador da rede, quanto o

conselheiro pedagógico devem considerar-se educadores profissionais (ILICH, 1985, p. 161).

Propõe-se neste momento uma atualização do pensamento de Illich (1985) para uma breve reflexão sobre o contexto de uso de dispositivos móveis tais como o *tablet PC* na educação. Nesse sentido é possível antever que nesse momento contemporâneo o caminho é digital e que agora recairia sobre a questão de quais aplicativos e *e-books* (livros digitais) baixarem, instalar e utilizar mediante uma metodologia de ensino que permita ao sujeito tornar-se *agente aprendente* participativo de um intenso processo de escolhas, que iria dos métodos até o uso dos diferentes recursos incorporados no aplicativo em si.

Os lugares de aprendizagem não seriam hoje apenas os aplicativos *off-line*, mas também e cada vez mais os aplicativos *on-line*, que se conectam a internet para a expansão do conteúdo ou que funcionem diretamente do navegador *web*, se apresentando como um *site* dinâmico, com inúmeras funções de gerenciamento de acesso a conteúdos pelos administradores das redes.

**Pesquisador:** *Como vocês concebem o tablet nesse contexto do professor-pedagogo-brinquedista na brinquedoteca?*

**Graduandas B:** *Ao mesmo tempo em que ele [aparelho] está trabalhando a coordenação motora, ele está trabalhando também a visão e a audição. Seria bom ter aquele apoio, tem que ter aquele [acessório Smart Cover], professor [pesquisador], para a criança vê assim [modo retrato apoiado na mesa].*

**Pesquisador:** *No próximo encontro levarei o acessório Smart Cover para visualizar conteúdos no modo paisagem ou do jeito que você está falando [modo retrato] ao conectá-lo de uma determinada forma ao tablet PC.*

**Graduanda A:** *Os jogos chamam atenção. Às vezes eles ficam com medo de quebrar, dismantelar. Fico pensando que poderia utilizar no maternal, como os vídeos [Galinha Pintadinha e outros via aplicativo de baixar vídeos on-line].*

**Pesquisador:** A facilidade de uso é grande, pois basta pressionar o botão Home<sup>28</sup> para sair do aplicativo. Já no notebook há certa angústia. Ao menos é a experiência que tive quando fui professor de Informática Educativa e observava a dificuldade de alguns professores no uso do computador ou notebook. Vocês tiveram dificuldades com o tablet PC?

**Graduanda B:** Eu achei fácil.

**Pesquisador:** Tem algum ponto negativo do uso do tablet PC nesse contexto da brinquedoteca? Vocês visualizaram alguns pontos negativos?

**Graduanda B:** Não vi, mas pode vir a surgir quando tiver muitas crianças. Elas podem vim a brincar e sempre tem aquele conflito do “é meu”, mas a gente pode contornar.

**Pesquisador:** Eu sinto, na percepção que tive quando compareceram duas crianças, houve uma que se desinteressou e pegou um brinquedo físico, mas depois se aproximou e ficou visualizando um conteúdo no tablet PC com a menina. Considero que há múltiplas possibilidades de uso.

**Graduanda C:** Amanhã pode ser que compareça alguma criança.

**Pesquisador:** Ok! Agradeço a presença de vocês e continuarei levando o tablet PC, sendo que na próxima semana nós continuaremos nossa reunião. Vamos dialogando em nossos bate-papos semanais. Eu senti que a Graduanda B estava cansada, vocês relataram algo sobre isso anteriormente, mas sei que ela está estagiando em uma escola que, segundo alguns estagiários, há muitos alunos que alguns estão denominando de “hiperativos”...

**Graduanda B:** Acho que nem seja cansaço físico, acho que é cansaço interior. Na teoria é uma coisa e na prática é outra. É difícil conseguir ser o professor do filme “O Triunfo”<sup>29</sup>.

---

<sup>28</sup> O botão Home é o único botão frontal concreto do iPad. Ele foi utilizado recorrentemente para sair dos aplicativos visando com esse procedimento visualizar o menu e, consequentemente, optar pela abertura de um novo aplicativo. No entanto ele é capaz de executar outras funções dependendo, por exemplo, da quantidade de toques pressionados ou combinação com outro botão físico. Dentre as funções há a captura de tela, apresentação de slides das fotos armazenadas, fechamento e exclusão de aplicativos, etc.

<sup>29</sup> O filme “A História de Ron Clark / O Triunfo” (2006, EUA, direção Randa Haines) foi apresentado à ela em uma das aulas da primeira disciplina de Estágio Supervisionado na Escola que cursou anteriormente, sendo que o pesquisador atuava como professor das três graduandas.



Neste período inicial da pesquisa de campo foi possível constatar que há aproximações das práticas realizadas com a teoria da desescolarização da sociedade de Illich (1985), especialmente nos quatro aspectos revolucionários que o autor (1985, p. 166-167) menciona.

Esses aspectos poderiam estar correlacionados à expectativa de que houvesse uma preservação do direito de igual acesso aos instrumentos de aprendizagem e de partilhar com os outros aquilo que sabem ou em que acreditam.

No caso do primeiro objetivo mencionado por Illich (1985), referente à liberação do acesso às coisas, foi possível constatar que no contexto da pesquisa “as coisas” eram os aplicativos disponíveis no *tablet PC*.

Foi possível constatar ainda que o objetivo da liberação da partilha de habilidades com liberdade de exercê-las quando solicitado foi exercido com prudência, pois as estudantes estavam atentas por demandas de compartilhamento de saberes e competências para a utilização dos aplicativos.

Foi possível constatar também uma aproximação com o terceiro objetivo de Illich (1985), referente à liberação dos recursos críticos e criativos das pessoas, na medida em que as crianças e os pais poderiam comparecer na brinquedoteca no momento que desejassem.

Por fim, considera-se que houve uma liberação do indivíduo da obrigação de modelar suas expectativas pelo serviço oferecido, visto que não havia um currículo escolar previamente prescrito, sendo permitida a experiência com os parceiros presentes, sejam eles virtuais como no caso dos aplicativos digitais educativos e lúdicos mediante *feedbacks* orientadores sobre as possibilidades do que fazer, seja no caso da presença delas em sua disposição e confiança ao coparticiparem das atividades educativas e/ou lúdicas.

#### 4.1.4. Segunda semana de pesquisa de campo com o tablet PC na brinquedoteca hospitalar

Neste primeiro dia da segunda semana de pesquisa de campo ocorreu a chegada de uma menina de nove anos de idade na brinquedoteca. Ela estava

com soro no braço direito. A graduanda B se prontificou em levar o *tablet PC* até a criança e convidá-la a sentar-se diante da mesa. Nesse momento o pesquisador apresentou o acessório *Smart Cover* e foi demonstrado duas formas de utilização ao conectá-lo ao aparelho: na posição de digitação sobre a mesa e no modo retrato.

É interessante observar que o acessório se apresentava como um importante artefato para o ganho de autonomia da criança na teia educacional de aprendizagem inclusiva produzida na brinquedoteca, apresentando aspectos no uso que se aproximavam da primeira prerrogativa que Illich (1985) menciona no pressuposto de que “a tecnologia está à disposição ou da independência e da aprendizagem ou, então, da burocracia e do ensino”.

Inicialmente a estudante optou por utilizar o aplicativo Turma da Mônica e auxiliar a menina na montagem de uma personagem em quadrinhos. Essa abordagem se aproxima da perspectiva de planejamento de Illich (1985, p. 131) quando discute que não se deve partir da pergunta “o que alguém deve aprender?”, mas com a questão “com que espécie de pessoas e coisas os aprendizes gostariam de entrar em contato para aprender?”, sendo que esse aplicativo oferece possibilidades de invenção de uma personagem em quadrinhos mediante a seleção de diversos acessórios.

A criança demonstrou certo desconforto inicial na utilização do aplicativo e aparentemente isso ocorreu devido o fato do *tablet PC* ser uma novidade que lhe causava estranhamento no que diz respeito ao manuseio via tela sensível ao toque. Havia também o inconveniente de manuseá-lo com a mão esquerda visto que a direita estava com o soro acoplado.

Após a superação das dificuldades iniciais pela intervenção auxiliativa da graduanda e uso intensivo do primeiro aplicativo, a criança abriu um quebra-cabeça e, mediante orientação do pesquisador, compreendeu o funcionamento do novo aplicativo. No entanto a mãe, com aparente receio de que o *tablet PC* pudesse quebrar ou desconfigurar, falava baixinho no ouvido da criança para que ela fosse embora da brinquedoteca. Com pouco tempo de uso e sem maiores explicações, a criança se levantou e retornou à enfermaria acompanhada de sua mãe.

Alguém que deseja aprender sabe que precisa da informação e da crítica dos outros. A informação pode ser armazenada nas coisas e nas pessoas. Num bom sistema educacional, o acesso às coisas deve estar disponível ao simples aceno do aprendiz, enquanto o acesso aos informantes requer, ainda, o consentimento de outros. As críticas podem provir de dois lados: de colegas ou de pessoas mais adultas, isto é, de aprendizes cujos interesses imediatos coincidem com os meus, ou daqueles que desejam partilhar comigo suas experiências mais amplas. Os colegas podem ser pessoas do mesmo nível com as quais se discute um assunto, companheiros de leituras amenas e agradáveis (ou árduas) ou de passeios, adversários em qualquer tipo de jogo. As pessoas mais idosas podem ser consultores sobre que espécie de aptidão aprender, que método seguir, que tipo de companheiros procurar em dada época; podem ser guias para indicar questões que devem ser discutidas entre os companheiros e para cobrir as deficiências das respostas dadas. A maioria desses recursos existe em abundância. Mas não são comumente percebidos como recursos educativos, nem é fácil ter acesso a eles para fins de aprendizagem, sobretudo se o aprendiz for pobre. Devemos pensar em novas estruturas relacionais, intencionalmente montadas, para facilitar o acesso a esses recursos de todos os que queiram procurá-los para melhorar sua formação. Devem ser tomadas as providências administrativas, técnicas e, sobretudo, legais para estabelecer essas estruturas tipo «teia» (ILLICH, 1985, p. 131).

Dessa experiência da criança de nove anos com adultos é possível encontrar em Illich (1985, 131) as considerações de que a aprendizagem demanda criticidade no encontro com o outro, que o “aceno do aprendiz” ocorre hoje na tela sensível ao toque de um dispositivo móvel e não demanda necessariamente o consentimento de alguém, visto que os aplicativos agregam uma grande quantidade de informações e emissão de orientações sobre o que é possível fazer.

No entanto, certamente a partilha, que atualmente adota o nome de compartilhamento, é uma experiência que emerge no encontro com as graduandas e entre as próprias crianças e seus pais ou responsáveis. Certamente o acesso da criança ao auxílio de cursistas de graduação em Pedagogia e a um dispositivo técnico avançado como atualmente é o *tablet PC* se torna um caso peculiar, pois de maneira geral esses recursos ainda estão inacessíveis na maioria dos hospitais e na vida cotidiana da população pobre e miserável, o que representa um fator de exclusão social e digital àqueles que por algum período temporal estarão ali internados e plenamente aptos à aprendizagem aberta.

Após cerca de sete minutos chegou outra menina, mas que possuía seis anos de idade. A discente novamente prontificou-se a auxiliá-la. Ela também

optou novamente pela abertura do aplicativo Turma da Mônica. A criança demonstrou facilidade no uso do *tablet PC*, tendo grande liberdade para exercer com autonomia a montagem da personagem em quadrinhos.

Em seguida ela demonstra cansaço com o uso do aplicativo e a graduanda aperta o botão *home* para que ela visualize o *menu* e escolha um novo aplicativo educativo. Conforme explica Illich (1985, p. 150), “um sistema educacional proveitoso deixaria cada um definir a atividade para a qual procuraria um parceiro” e nesse momento o contexto da brinquedoteca aponta para essa perspectiva teórica, sendo nesse caso necessária a atualização do termo “parceiro” para “aplicativo”. A criança opta por um jogo de alfabetização com imagens de animais, em que aparece o nome do animal e há a emissão de áudios, sendo emitido o som das palavras e o som dos animais ao tocar a respectiva imagem. Nesse momento a graduanda B e a mãe da criança apenas acompanham, visualizando atenciosamente a utilização do aplicativo pela criança.

Após cerca de cinco minutos a menina novamente se cansa do aplicativo, sai dele e abre um aplicativo de pintar. O retorno à tela principal, que se apresenta como um *menu* de aplicativos para escolha é um sistema que se assemelha a proposta de Illich (1985, p. 132) por um *serviço de consultas a objetos educacionais*, que faria parte de um conjunto de quatro abordagens “que permitam ao estudante ter acesso a todo e qualquer recurso educacional que possa ajudá-lo a definir e obter suas próprias metas”.

É preciso ressaltar que a proposta desse autor estava relacionada à um contexto de aprendizagem não diretiva e, conforme foi mencionado, há o reconhecimento de que essa proposta tão somente se aproxima deste momento da experiência de pesquisa e não se configura com a mesma exatidão conceitual. No caso do novo aplicativo aberto no *tablet PC* o *software* dizia qual era a cor que deveria ser utilizada para colorir e emitia *feedback* com mensagens de incentivo quando o usuário acertava e de orientações quando a criança errava. O ato de a criança entrar e sair de aplicativos demonstrava uma leitura *zapping*, com um nível de concentração que tendia a se esvaziar em cerca de cinco minutos de utilização.

A graduanda B e a mãe da criança acompanham atentamente o uso que a criança faz do *tablet PC*. Esse estado de prontidão (uma disposição) revela

um posicionamento proativo pela realização de um *intercâmbio de habilidade* pontual que, com base na segunda abordagem proposta por Illich (1985), mas atualizando-a para este contexto existencial, tratar-se-ia da disposição das pessoas em dar as condições mediante as quais possam servir de modelo para que as crianças desenvolvam uma atividade digital. Já a criança demonstra atenção, entusiasmo e dedicação à tarefa definida pelo aplicativo.

Em um determinado momento a graduanda B se levanta, projetando a manifestação de uma relação espaço-tempo, pois se lembra de seu horário de saída definido para às 16h30min. No entanto ela informa que a criança, bem como o pesquisador, poderia permanecer até às 17h, pois há a graduanda S na brinquedoteca e ela sairá às 17h. Nesse convite pela permanência percebe-se que há uma tentativa de produção de continuidade da relação *tempo-espacial* dos relacionamentos humano-técnico-subjetivo que ocorreu entre acadêmicas, pesquisador, criança e *tablet PC* e que colaboraram para a tessitura de teias de aprendizagens inclusivas digitais.

Ainda contando com a permanência da graduanda B por mais alguns minutos, a criança novamente se cansa do aplicativo e abre outro, dessa vez de conto de histórias infantis com animações e áudios. Ela visualiza e toca para avançar a história infantil da Aranha. Em seguida ela se cansa. O pesquisador então a auxilia a abrir outro aplicativo similar chamado Boa Noitinha. Mediante poucas explicações do pesquisador ela logo compreende como usar o aplicativo educativo em que inicialmente ela precisa desligar as luzes da fazenda para que os animais adormeçam. A mãe demonstra interesse em retornar ao quarto. Aparentemente a criança percebe isso e decide finalizar o uso do aplicativo e retornar a enfermaria.

O segundo dia da pesquisa ocorreu no turno matutino. No entanto nenhuma criança compareceu a brinquedoteca. A graduanda C informou que compareceu em todos os quartos informando sobre a abertura e funcionamento até às 11h00min. No entanto ela percebeu que as crianças estavam dormindo ou simplesmente deitadas e não demonstravam motivação para sair da enfermaria.

Devido à ausência de crianças, a graduanda C estava elaborando relatórios das atividades realizadas por ela ao longo dos dias de funcionamento. Ao analisar os textos produzidos foi possível perceber uma

consistente descrição sucinta do funcionamento da brinquedoteca e que esse material produzido pelas graduandas poderia enriquecer as análises advindas da pesquisa de campo do pesquisador, especificamente quando elas mencionassem algo sobre o uso do *tablet PC*. Utilizando o *tablet PC* iPad de terceira geração, cuja câmera embutida possui maior qualidade de captura de imagem que o outro aparelho, foram fotografadas cerca de vinte páginas referentes ao período em que elas iniciaram a participação no projeto de extensão da brinquedoteca. Houve então o intuito de acessar os relatórios dos dias subsequentes, especialmente até o último dia da pesquisa de campo, e produzir a analítica do sentido que consta no subcapítulo 4.3 desta tese.

Já no terceiro dia da pesquisa de campo a graduanda C relatou um desentendimento com um médico que queria que ela chamasse a atenção de pais e responsáveis por pacientes que fumavam nos arredores da brinquedoteca. A graduanda C informou que ficou chateada com a situação e relatou ao pesquisador que explicou ao médico que essa não era a sua função.

Após o relato, chegou à brinquedoteca um menino de oito anos de idade, com um dos braços enfaixados e que dentro de alguns minutos seria chamado para um procedimento cirúrgico. A criança fez uso intenso de diferentes aplicativos, abrindo-os, utilizando-os por pouco tempo e fechando-os rapidamente. Ele permaneceu cerca de um minuto com cada um dos aplicativos abertos.

Ocorreu uma compreensão de que eventualmente muitos aplicativos não estavam adequados à sua faixa etária, pois lhe pareciam muito infantis. Por fim ele abriu um jogo de dama, começou a perder o jogo e logo desistiu da partida, aparentemente demonstrando certa dificuldade em lidar com a derrota. A mãe então o chama e ele se ausenta da brinquedoteca. A graduanda C interpretou a utilização como uma demonstração de interesse em conhecer todos os aplicativos disponíveis sem se deter a algum em especial. Também é possível interligar essa interpretação com a expectativa latente dele ser convocado para a iminente cirurgia.

Após a saída do menino, com a brinquedoteca ociosa, a graduanda C iniciou uma utilização individualizada do *tablet PC* para conhecer os novos aplicativos que foram baixados e instalados previamente pelo pesquisador. A graduanda C inicia então a utilização de um quebra-cabeça. Ela então lembra

que o menino, antes de usar o dispositivo, estava gostando de utilizar um quebra-cabeça do Peter Pan, sendo nesse caso um jogo de peças concretas disponível na brinquedoteca.

No dia seguinte compareceram um menino de doze anos de idade e outro de nove anos. Neste contexto existencial insurge o *encontro de colegas*, que se trata da terceira abordagem de Illich (1985) sobre como possibilitar ao estudante o acesso aos recursos educacionais. Ocorreu auxílio a ambos para abrirem histórias infantis e nesse contexto eles receberam a descrição de uma atividade de aprendizagem.

As responsáveis acompanharam ambos, auxiliando-os sempre que necessário a tocar no aplicativo para desencadear algumas ações para avançar na história. Nesse sentido ocorreu um procedimento que se aproxima da ideia de *serviço de consultas a educadores em geral*, que é a quarta abordagem proposta por Illich (1985), mas com características singulares a faixa etária da criança e a estrutura operacional da brinquedoteca que não possui relação direta com processos de escolarização. As graduandas A e R se limitaram inicialmente a observar o uso que as crianças faziam do *tablet PC*.

No entanto, em um dado momento, a graduanda A se apresentou oferecendo auxílio, mas as próprias crianças optavam por abrir jogos educativos de alfabetização. Um jogo consistia em arrastar letras para formarem as palavras. Já o outro jogo consistia em formar pares de animais e a consequência era a exibição da palavra com emissão de áudio do grunhido. Ambas apresentavam um ótimo desempenho na utilização dos recursos e compreensão das atividades, sendo que metaforicamente é possível perceber a quebra de rótulos de faixa etária e séries de escolarização para acesso ao conhecimento, sendo que havia facilitação da aprendizagem sempre que havia demandas por intervenções coparticipantes e houve ainda a ausência de credenciais burocráticas para a constituição de vínculos de proximidade momentânea pró-aprendizagem.

Um indivíduo de mentalidade escolarizada concebe o mundo como uma pirâmide, composta de pacotes classificados; a eles só têm acesso os que possuem os rótulos adequados. As novas instituições educacionais quebrarão esta pirâmide. Seu objetivo deve ser facilitar o acesso ao aprendiz: se não puder entrar pela porta, permitir-lhe que, pela janela, olhe para dentro da sala de controle ou do

parlamento. Ainda mais, essas novas instituições devem ser canais aos quais o aprendiz tenha acesso sem credenciais ou linhagem [...] (ILLICH, 1985, p. 128).

Em seguida chegou outro garoto na brinquedoteca. Ele não está internado no hospital. Trata-se de um filho de oito anos de idade de uma funcionária do hospital e que faz uso ocasional da brinquedoteca. Já o menino de doze anos é acompanhado pelos pais de volta ao quarto. Neste momento o menino de oito anos assume o uso do *tablet PC*. A graduanda A o acompanha sentando-se ao seu lado. Ela contou ao pesquisador que embora já esteja nessa idade, ele ainda não está alfabetizado. Ela demonstra muito interesse em auxiliá-lo nesse sentido. O pesquisador sugere então o uso do aplicativo ABC do Bitá. Trata-se de um jogo educativo de alfabetização que neste momento apresenta a letra e o respectivo som. Em seguida, surgem novos tipos de interatividade associadas à aprendizagem de letras do alfabeto.

Simultaneamente o outro menino, de nove anos de idade, utiliza o outro *tablet PC*, sendo que faz uso do aplicativo Papagaio e, em seguida, do Gato falante. Esses aplicativos repetem os sons emitidos pelo usuário, mas de maneira engraçada devido à entonação da voz que é empregada. A criança demonstra grande empolgação, sorrindo e gesticulando positivamente ao lado da mãe. Em seguida o pesquisador sugere o uso do aplicativo Boa Noitinha. A criança demonstra novamente boa empolgação. No entanto a mãe vez ou outra toca na tela ao invés de permitir que a criança execute a ação. A criança assiste e interage pouco, logo alterando para o aplicativo da Turma da Mônica. Ela compreende facilmente e autonomamente o uso do aplicativo e inicia de maneira bem sucedida a construção de uma personagem em quadrinhos. As graduandas acompanham o uso e preferem não interferir. A mãe está sempre próxima e interagindo. De repente chega uma funcionária e chama a criança de volta a enfermaria para procedimentos médicos.

O outro menino, de oito anos idade, após jogar o aplicativo ABC do Bitá, também opta pelo aplicativo Turma da Mônica. Embora possua faixa etária similar, ele não interage com toques assertivos tal como o outro. Em dado momento ele tenta posicionar o *tablet PC* na vertical, demonstrando que não compreendeu que o acessório não daria conta de sustentá-lo. O *tablet PC* então caiu horizontalmente, “deitando-se” sobre a mesa e gerando um barulho.



No entanto, o aparelho não sofreu nenhuma avaria. Demonstrando facialmente estar um pouco assustado com o ocorrido, o menino decidiu então se ausentar da brinquedoteca.

Sobre esse último fato descrito acima, conforme explica Heidegger (2012, p. 399), “o fenômeno do medo pode ser considerado de três pontos-de-vista: analisamos aquilo diante-de-que se tem medo, o ter medo e o porquê do medo” e “neles fica manifesta a estrutura do encontrar-se”. É possível interpretar que no *diante-de-que* se tem medo, o temível se manifestou na queda do aparelho bem como perante o barulho ao impactar a mesa, gerando um temor de quebra do equipamento eletrônico e imaginariamente a ameaça de uma repreensão. Já o *ter-medo*, internalizado momentaneamente na mente do menino, provocou uma reação física da criança mediante o ato de se ausentar da brinquedoteca e tomando para si um afastamento perante aquilo que temia. Por fim, interpreta-se que o *porquê do medo* se manifestou na atemorização que a si mesmo afligiu no *Dasein* como ser-aí. No entanto o medo *faz-ver*, sendo que passado esse fenômeno há um reencontro que isola o perigo que ora se apresentava e traz a tona a face do *Dasein* temeroso e que viabiliza as possibilidades do encontrar-se com prudência.

Neste momento da saída do menino a brinquedoteca ficou ociosa e as graduandas iniciaram o uso individualizado do *tablet PC*. Elas demonstravam motivação em descobrir o que há de interessante no dispositivo. Uma delas, a graduanda R, opta por jogar xadrez. Já a outra, um jogo de pintar.

No entanto de repente o menino de nove anos de idade retorna à brinquedoteca acompanhado de sua mãe. Neste momento ocorre a chegada também de um bebê e uma menina com suas respectivas mães. O bebê do gênero masculino possui dois anos de idade e a menina possui três anos de idade. O pesquisador sugere a exibição de vídeos mediante o aplicativo Galinha Pintadinha. As duas mães posicionam suas crianças de frente para o *tablet PC*. A menina acompanha com atenção, já o bebê chora um pouco, demonstrando cansaço físico. A graduanda R abre outro vídeo e as crianças assistem com atenção.

No caso do menino de nove anos, há uma disputa com a mãe no uso do aparelho. O menino vira o *tablet* em sua direção e a mãe vez ou outra puxa o dispositivo para o seu campo de visão. As estudantes se mantêm a distância,

mas suas faces demonstram discordância com a atitude da mãe e em pouco tempo comunicam sobre a proximidade do encerramento das atividades.

As duas crianças interagem com o *tablet PC*. Há entusiasmo no caso do menino de nove anos, mas apatia no caso do bebê de dois anos e da menina de três anos de idade.

Às 16h35min a graduanda A se ausenta da brinquedoteca permanecendo apenas a graduanda R até às 17h00min que é o horário oficial de encerramento das atividades no turno vespertino.

#### 4.1.5. Terceira reunião de pesquisa

Segue neste subcapítulo um processo de *transcrição-transcrição* da terceira reunião de pesquisa, sendo que o texto representa uma tentativa de aproximação acerca das discussões produzidas pelo pesquisador junto com as três participantes da pesquisa. O procedimento aqui denominado de *transcrição-transcrição* consiste na produção de conexões de sentidos em trechos cujas qualidades do áudio foram prejudicadas ou conturbadas por depoimentos simultâneos que se sobrepunham.

Neste subcapítulo não ocorreu uma transcrição total visto que há um conteúdo relevante na própria dinâmica de enunciados dos sujeitos envolvidos, sendo que o fluxo de constituições discursivas apresenta conexões de sentido na medida em que se desvelam na textualização conversacional. Foi possível constatar que ocorreram subsequentemente situações similares em outras reuniões de pesquisa. Por isso o processo de *transcrição-transcrição* será sempre utilizado quando tal experiência auto-desvelativa de sentidos se mostraram relevante nas gravações de áudio tal qual tenha sido emitido pelos sujeitos que, nesse momento e movimento imersivo, se apresentam como agentes de discursos autênticos junto a um mundo educativo, lúdico e digital em constituição diante de reflexões propositivas na interface da existência vivida.

**Pesquisador:** *Já solicitei o registro do curso de extensão com certificado, pois tenho consciência de que a certificação ainda é uma demanda do espaço-*

*tempo institucional para admissão de professor no magistério da Educação Básica.*

*Bem, vamos falar dessa semana que passou. O que vocês acharam? Considero que a brinquedoteca teve boa frequência em alguns momentos. Mas o que vocês acharam, pois na última semana vocês reclamaram da ausência do acessório Smart Cover.*

**Graduanda C:** *O que eu achei é que os pais acharam estranha a presença daquele homem na brinquedoteca com o tablet. As crianças vieram brincar com o aparelho e você [pesquisador] ia lá auxiliar e elas achavam estranho, assustadas. Naquele dia a menina queria brincar, mas a mãe não queria deixar, acho que estava com medo de quebrar e ela mexia por baixo da cadeira e dizia “vamos embora”, e a criança querendo brincar... Antes de tu chegares lá elas estavam brincando, e a mãe estava deixando, quando tu chegaste ela já não deixou mais a menina brincar. Já a segunda mãe deixou a criança brincar no tablet, pois ela já tem costume de usar o computador, mas eu acho que foi legal, só que os pais ainda estavam com medo.*

**Graduanda B:** *É porque eu acho que tudo que é novo causa estranhamento, e não é só com as crianças, mas com os pais também. Hoje nós tivemos oportunidade de uma criança brincar com o tablet, ela teve aquela curiosidade de mexer em tudo, se apegava e respeitava. Ele viu quase todos os jogos instalados. Eu adorei o jogo do quebra-cabeça. Ele [menino] me ensinou a jogar dama, mas do jeito que ele ensinava ele sempre ganhava e dizia “é assim tia!”.*

Nesse diálogo há a expressão de características da abertura do *decair* do *Dasein* que, conforme Heidegger (2012, p. 493), “não expressa nenhuma avaliação negativa”. O *fatalório* da mãe para a filha ir embora e os cochichos dos pais sobre a presença do pesquisador na brinquedoteca junto com a novidade técnica que era o *tablet PC*, mesmo este se apresentando e explicando o porquê de ali estar bem como sobre a pesquisa de campo, foi à primeira característica da *decaência* de *Dasein*. Na permissão da segunda mãe para que sua filha utilizasse o *tablet PC* encontra-se a manifestação de *curiosidade* sobre o novo, que neste caso não gerou medo, mas sim possibilidades de novas aprendizagens com a tecnologia até então

desconhecida ou inacessível. Mas a *ambiguidade* estava estabelecida momentaneamente no *estranhamento* da maioria perante a novidade tecnológica e presença de outro (pesquisador) que não se fazia presente no passado. No entanto, com base em Heidegger (2012, p. 499, grifo do autor), considera-se que esse estranhamento descrito anteriormente “conduz o *Dasein* a um modo-de-ser caracterizado pela mais extrema ‘análise de si mesmo’, posta a prova em todas as possibilidades de interpretação, a tal ponto que o olhar já não consegue abranger as ‘caracteriologias’ e as ‘tipologias’ que dela derivam”, gerando assim um possível modo-de-ser *de si mesmo*. Nas ações auxiliares da graduanda B manifesta-se uma descoberta de *Dasein* junto ao mundo da ocupação da criança com o lúdico, sendo esse apreendido e compartilhado mediante as regras do jogo em questão. Infere-se que nessa situação desvela-se a superação de estranhamento pela via do autêntico encontro com o outro, nesse caso uma criança que também se encontrava com a aluna ao tentar compartilhar sua concepção em construção acerca das regras de um jogo de tabuleiro.

**Pesquisador:** *Eu percebi que ele [a criança] não tinha paciência de perder no jogo da dama. Percebo que quando estão perdendo eles saem do jogo, geralmente as crianças não aceitam. Embora quando eu também estou perdendo não aceito [risos].*

**Graduanda C:** *Eu também! Se estou perdendo jogo para longe [risos]!*

**Graduanda B:** *Professor [pesquisador] saiu antes de mim, eu fui fazer relatório, passei nos quartos tinha muita criança recebendo alta, e criança que não tinha ido devido o braço. Daí alguns perguntaram “cadê ele [o pesquisador] tia? Se amanhã ele estiver aqui a senhora vai vim [buscá-la]?”. E respondi “sim, eu estarei aqui [para buscá-la]”.*

**Pesquisador:** *Querem falar algo mais [pergunta para as demais estudantes]?*

**Graduanda A:** *Poderia ter sido mais interessante, se aparecessem mais crianças, porque à tarde só apareceu por volta das 15h30min ou 16h00min.*

**Pesquisador:** *Eu queria fazer algumas perguntas. Fique a vontade para responder. Se quiser responder ou não, fique a vontade, pois inclusive isso consta no termo de consentimento.*

**Graduanda C:** *E se a resposta for sem fundamento?*

**Pesquisador:** Não, aqui na pesquisa não tem certo ou errado. O que você responder é válido, pois vou aproveitar tudo o que for dito por que o tablet é uma novidade que está sendo inserido na educação e pretendo fazer algumas inferências para pensarmos a utilização desse dispositivo. A brinquedoteca é um espaço mais livre [se comparada com a educação escolar de massas], que tem possibilidades tanto do lúdico e quanto do educativo.

**Graduanda A:** No maternal [aluna refletindo sobre seu estágio curricular obrigatório em Educação Infantil] as crianças vão gostar da professora, pois tem programa interessante. Tudo que a gente fala o gato repete (aplicativo digital que repete a voz emitida pelo usuário com uma entonação diferente e engraçada). Ah, tem o gato e o papagaio, você fala e ele repete com a voz do programa, é engraçada, as crianças de oito anos utilizando.

**Pesquisador:** Estive em uma loja que vende tablet, cujo aparelho fica exposto para uso, e há uma grande quantidade de crianças que buscam jogos. Você acha que as crianças tem consciência que é uma brincadeira? Por exemplo, em um jogo de tiro...

**Graduanda A:** Depende da cabeça de cada um. Eu acho que tem pessoa que usa muito esses jogos. Teve aquele caso que o cara matou no cinema [graduanda está se referindo a uma notícia veiculada na mídia]. Lá em casa tem [videogames], ninguém nunca matou ninguém, brincam por brincadeira. Eu já joguei, acho bem interessante. É o que os adolescentes gostam. Tem alguns jogos de filmes.

**Pesquisador:** Eles gostam disso, mas e se você inserir na escola?

**Graduanda A:** Na escola não, porque eu sou a professora e com o jogo ia ser criticada. Diriam que estou incentivando a criança a matar.

**Pesquisador:** Mas em sua opinião, se você tivesse autonomia para levar, você levaria? Por quê?

**Graduanda A:** Assim... depende da cabeça de cada um. Eu levaria, eu ia brincar junto, diria “vamos ouvir, é um debate, vou escutar você”. Eu levaria. Eu ia mostrar que ali é uma brincadeira, nada real, mas assim, eu estou dizendo que levaria, mais nem sei, porque tem gente que tem uma cabeça...

**Pesquisador:** Mas você poderia conscientizar, como professora...

**Graduanda A:** Sim, eu poderia conscientizar. Mas eu levaria o jogo dos carros. De carro eu levaria devido à velocidade, porque vai desenvolver na criança

*coordenação motora, [noções de] direita, esquerda, agora [jogo] de tiro, acho que não porque é o tipo de coisa que eu posso usar em casa, poderia vir a ter, mas é algo que nós não conhecemos a fundo [impactos no meio social].*

**Graduanda C:** *Eu não levaria nenhum deles.*

**Graduanda B:** *Eu também não levaria o jogo de tiros, mas de carros sim, pois estimula a coordenação motora. O outro (jogo de tiros) somente em casa, pois posso educar meus filhos.*

Sobre o contexto do uso de jogos na educação Illich (1985, p. 135-136), em sua perspectiva desescolarizante, alerta sobre o controle escolar sobre esse tipo de material, sendo que considera que os jogos educativos “podem oferecer-nos a única maneira de penetrar os sistemas formais” e defende que determinados tipos de conteúdos de aprendizagem, como “a teoria dos conjuntos, a linguística, a lógica proposicional, a geometria, a física e mesmo a química revelam-se com relativo pouco esforço a determinadas pessoas que praticam esses jogos”.

Para algumas crianças tais jogos são uma forma especial de educação libertadora, pois aumentam sua consciência de que os sistemas formais estão baseados em axiomas mutáveis e que as operações conceituais têm uma natureza lúdica. São também simples, baratos, e, em grande parte, podem ser organizados pelos próprios jogadores. Usados fora do currículo, são excelente oportunidade para descobrir e desenvolver talentos especiais; ao passo que os orientadores educacionais ou o serviço psicológico da escola classificará, muitas vezes, os que possuem esses talentos como estando em perigo de se tornarem antissociais, doentes ou desequilibrados. Nas escolas, quando realizados sob a forma de torneio, os jogos são tirados da esfera do lazer e tornam-se, muitas vezes, instrumentos para transformar a ludicidade em competição, uma falta de raciocínio abstrato em sinal de inferioridade. Um exercício libertador para pessoas com certo temperamento converte-se em camisa de força para outras (ILLICH, 1985, p. 136).

Foi possível perceber a manifestação libertadora das crianças no uso dos jogos educativos digitais, embora os depoimentos delas expressassem um temor escolarizante, que se mostra socialmente generalizados no decorrer da produção discursiva, acerca das implicações do pleno exercício da autonomia no uso do jogo e do grau de intensidade que o próprio aplicativo produz devido a grande quantidade de opções de percursos ciberespaciais. As crianças ao construírem uma consciência coletiva de regras de uso operando modos de

funcionamento do jogo, ainda que se trate de uma construção teórica provisória, se configura como uma manifestação de liberdade imaginativa diante da coerção impessoal do hospital e da coerção corporal decadente com as aflições dos sintomas advindos das mazelas que lhes afligem.

Os depoimentos das universitárias expressam o fato real de que os comportamentos antissociais advindos do uso de jogos são casos isolados e que não podem ser generalizados no que diz respeito à expressão dos comportamentos mais fortemente desequilibrados. Certamente os educadores precisam demonstrar disposição para determinar e intervir sobre os riscos da transformação da ludicidade em competição, pois as consequências desse tipo de aprendizagem poderá ser a da intensificação dessa característica pelo extremamente influente modo de produção capitalista no momento em que for desligado o jogo virtual e o sujeito se inserir então no mundo social, projetando essa internalização de competitividade predatória em suas ações comportamentais.

**Pesquisador:** *Tenho uma nova pergunta. Existe uma idade ideal para começar a usar o tablet, o computador, o smartphone, dentre outros, enfim, esses aparelhos em que hoje há muita informação em vídeos, textos, dentre outros? No tablet [em telas digitais] há muito conteúdo disponível nesses formatos.*

**Graduanda B:** *Eu acho que antes dos três anos não, mas a partir dos três anos sim porque a criança já está “adestrada” com a coordenação motora.*

**Pesquisador:** *Eu assisti e, elas eram super pequenas, com certeza com menos de três anos de idade.*

**Graduanda B:** *Mas ainda vai depender do conhecimento. Se já tem conhecimento de como usar aparelhos tais como tablets, não existe idade certa, mas se a gente trabalha na sala de aula ou brinquedoteca, ele tem que ter pelo menos conhecimentos básicos do que seja aquilo, do toque.*

**Graduanda C:** *Não tem idade certa. Tem um filho de uma colega minha que têm seis meses, ela o deixa brincar tem joguinhos lá, depois vou ver qual é, que ele trisca na tela e surge “uma onda”, se eu descobrir o nome depois eu te passo.*

**Graduanda B:** *Isso é um modo de viciar a criança, mas seria muito bom. Porque, olhe em casa, uma criança dentro de casa, desde seis meses de*

*idade, ele já tem vontade, então seria ótimo, maravilhoso. Mas, e uma criança que nunca viu?*

A teorização de Illich (1985) incentiva a problematização de que os jogos educativos estão demasiadamente escolarizados, no sentido de que há um disciplinamento em precauções sobre usar ou não usar e uma suposta existência de faixa etária mais adequada ao usuário, manifestando-se assim uma consideração de que ele não tem condições de discernimento, como se na fase adulta humana houvesse uma única concepção de algo que seja efetivamente certo, real e verdadeiro e não apenas fruto de uma construção cultural.

Com base em Illich (1985, p. 139) infere-se que há uma demanda latente expressa nos discursos das graduandas que defende que “desescolarizar os artefatos educativos significa tornar disponíveis os artefatos e os processos e reconhecer seu valor educativo”. Ainda com base no autor, observando trechos dos depoimentos das estudantes contendo pré-conceitos que poderão sofrer em caso de uso dos jogos na escola, infere-se que “certamente, alguns trabalhadores considerarão inconveniente estar à disposição dos aprendizes; mas esta inconveniência deve ser contrabalançada com os proveitos educacionais”.

Muitas pessoas <<em idade escolar>> sabem mais a respeito de sua vizinhança do que os assistentes sociais ou vereadores. Evidentemente, também fazem perguntas mais embaraçosas e apresentam soluções que ameaçam a burocracia. Deveríamos permitir que atingissem a maioria de forma que pudessem pôr em ação seus conhecimentos e sua habilidade de descobrir fatos, a serviço de um governo popular (ILLICH, 1985, p. 141).

**Pesquisador:** *Mas, por exemplo, uma criança que nunca conheceu uma determinada coisa, vamos supor, que de outra área de conhecimento. Por exemplo, uma planta nascendo, pois tem aquela experiência de plantar um caroço e acompanhar no dia-a-dia. A escola não teria função de, por exemplo, uma criança que nunca viu outra coisa também e suponhamos que nunca viu a praia. Não seria a função de a escola organizar uma excursão para levar as crianças à praia? No caso do tablet, pense no que eu pensei agora. Ela [a criança] nunca viu o tablet, então, digamos o Estado ou a sociedade deve dizer*



“vamos esperar essas crianças terem um tablet em casa para só depois levarmos para a escola”?

**Graduanda B:** Não, porque se for esperar por isso eles não chegariam nunca. Sinto informar, mas vai demorar.

**Pesquisador:** Faltou você [Graduanda A]. Existe idade certa para usar o tablet?

**Graduanda A:** Não, quanto mais cedo melhor. Hoje em dia as crianças já nascem sabendo. Eles sabem mexer em tudo, sabem mexer em notebook.

**Pesquisador:** E o uso na brinquedoteca, pois há uma estrutura similar a uma sala de Educação Infantil. O que vocês acham da quantidade de crianças usando? São favoráveis ao uso individual, em grupo ou tanto faz? Por exemplo, ontem eu estava na brinquedoteca e havia um menino que usou junto com a menina, em determinado momento, assistindo um vídeo.

**Graduanda A:** Foi sim professor [pesquisador].

**Pesquisador:** Na brinquedoteca ocorreu o uso em dupla, uso coletivo com mais de duas crianças compartilhando o aparelho. Nesse caso, o que vocês consideram melhor, pior, positivo ou negativo no que diz respeito ao quantitativo de usuários utilizando ao mesmo tempo o tablet?

**Graduanda C:** Se tiver oportunidade é melhor que seja individual, embora no coletivo também seja bom, pois eles ajudam, eles dividem [compartilham].

**Graduanda B:** Utilizar individualmente é bom quando a criança que vai ver determinado tipo de brincadeira, que ela gosta e o outro não sabe usar, como o jogo de dama que requer raciocínio lógico. Embora às vezes ficar sozinho permite observar até onde vai o conhecimento dele, mas no caso de jogos de música é melhor coletivo, tudo depende do momento e do jogo.

**Pesquisador:** No caso específico do jogo de dama, que é possível configurar para jogar duas pessoas, aí seria possível torná-lo um jogo coletivo.

**Graduanda A:** Acho que tanto faz individual ou coletivo. O coletivo aproxima mais, tem criança que é muito egoísta, acho que é até uma oportunidade dela deixar de ser egoísta.

**Pesquisador:** Quais são os desafios para colocar em uso o tablet na educação? Por exemplo, se o governo quiser levar o tablet para escola, qual seria a dificuldade, os desafios?

**Graduanda A:** *Eu acho que se a professora souber manusear, ensinar, não entregar de qualquer jeito, se fizer uma boa orientação é o ideal. Se eu tivesse oportunidade de levar assim seria divertido para criança. Eu acho que tem quem nunca teve contato, ia ser uma novidade tão boa para aprender as vogais, melhorar a aprendizagem. Eu acho que o aparelho ajudaria na aprendizagem das crianças no maternal.*

**Graduanda B:** *Eu acho que ia ser uma forma divertida de aprender. Inclusive enquanto ia ter crianças envolvidas com o tablet, teria outras atividades também ocorrendo com as demais crianças.*

**Graduanda C:** *Eu acho que primeiro é preciso qualificar as pessoas que vão utilizar o tablet, que vão ensinar as crianças. Se fosse implantar aqui [rede de ensino escolar] não dava certo, porque colocam uma pessoa que não sabe mexer nem no computador para dar aula de informática. Daí tem muitas pessoas que não tem consciência e continuam ganhando dinheiro assim, e outras que tem e desistem no primeiro mês. Os que têm consciência deixam no primeiro mês, os que não têm continuam ensinando sem saber. Acho que o maior desafio seria qualificar as pessoas que pretendem colocar lá para ensinar as crianças.*

**Graduanda A:** *No caso da informática há mais dificuldade, mas caso do tablet eu acho que qualquer pessoa conseguiria aprender, porque é mais fácil.*

A discursividade relatada acima e as observações realizadas na pesquisa de campo permitem uma análise de sentido de que há uma demanda pelos três tipos de *competência educativa especial* descrita por Illich (1985, p. 159) que seriam o ato de “criar e manejar as espécies de intercâmbios educacionais ou redes aqui descritas; orientar estudantes e pais no uso dessas redes; agir como *primus inter pares* ao empreender jornadas exploratórias intelectualmente difíceis”. Na prontidão auxiliativa das graduandas havia uma intencionalidade nas intervenções que se aproximava da ideia de manejo das teias de aprendizagens inclusivas que estavam em tessitura; a segunda competência se expressava factualmente nas orientações realizadas sobre os momentos de não intervenção no brincar da criança; já a última competência se expressava no ato de assumir uma coparticipação no uso do aplicativo

digital, colaborando no mundo lúdico-educativo que se enunciava na tela do *tablet PC*.

**Pesquisador:** *A Coréia do Sul aposentará todos os livros didáticos [impressos] até 2015 e os substituirão pelos tablets [versões dos livros em formato digital]. O que vocês acham disso?*

**Graduanda B:** *Não concordo. Sabe por que professor [pesquisador] é aquela coisa: não tem notebook, tablet, iPod, iPhone, “não sei o quê”, não existe nada que substitui um bom livro [impresso].*

**Pesquisador:** *Mas é o mesmo livro, só que é digitalizado. Por que a preferência pela versão impressa?*

**Graduanda B:** *Mas sabe por quê? Por que eu não consigo fazer nada sem escrever, sem rabiscar o livro, eu rabisco tudo. Não sei se eu ainda estou no método tradicional, mas eu não troco o livro impresso por nada.*

**Pesquisador:** *Mas se eu disser que você pode rabiscar no tablet, que é possível riscar, sublinhar, sendo que eu mesmo mostrei pra vocês [na primeira reunião da pesquisa].*

**Graduanda B:** *Mais é algo de mim mesmo.*

**Graduanda C:** *Concordo com ela [Graduanda B], nada substitui o livro [impresso]. Mas se for uma coisa mundial, que for implantar e tiver que aceitar então certo, mas eu não concordo.*

**Pesquisador:** *E você [Graduanda A]?*

**Graduanda A:** *Concordo [com o livro digital]. Porque a criança vai começar desde novinha a estar usando o tablet.*

**Graduanda C:** *Mas ela não vai aprender a escrever [manuscrita]...*

**Graduanda B:** *Ela vai ver no mundo abstrato. Para mim não dá. Agora conciliar o tablet com o livro, [seria] perfeito, maravilhoso.*

**Graduanda C:** *Em uma escola da região é usado assim, o notebook e livros, mas não só o notebook, [pois] tem que conciliar.*

**Graduanda A:** *Sou mais assim [do jeito que a Graduanda C falou]. Estudar somente no notebook se torna mais cansativo.*

Sobre os aspectos discutidos acima sobre os escritos, Chartier (1994) fez uma citação a Henri-Jean Martin que parece sintetizar a atual conjuntura

dos textos impressos. Segundo Martin (apud Chartier, 1994), o “livro já não exerce o poder de que dispôs antigamente, já não é o mestre de nossos raciocínios e sentimentos em face dos novos meios de informação e comunicação, de que doravante dispomos”. A partir dessa citação e analisando a realidade contemporânea, Chartier (1994) percebe que há uma revolução em andamento na produção, transmissão e recepção do escrito. No que diz respeito à produção, podemos pensar necessariamente nos *softwares* de edição *off-line* e *on-line*, bem como via aplicativos de dispositivos móveis como o celular e *tablet PC*.

No caso da transmissão, é possível constatar o contínuo crescimento do acesso à internet e das transmissões de texto digital via compartilhamento em redes sociais. Por fim, no caso da recepção, é possível constataremos diferentes tipos de serviços de venda e distribuição para diferentes tipos de telas, dos mais variados tamanhos, que permitem diversas modalidades de leitura, com agregação de recursos multimídia e que transformam o texto em um artefato hipermídia.

Certamente o *tablet PC*, com amplo potencial multimídia discutido no segundo capítulo desta tese, pode se constituir em um novo tipo de suporte de leitura e que acrescenta novas possibilidades ao leitor, tais como a navegação e leitura não linear, a busca de conteúdos mediante o uso de palavras-chaves, a sincronização de marcações e anotações digitais, o armazenamento de uma grande quantidade de livros e a conseqüentemente inexistência do tradicional peso que cada objeto impresso teria, dentre outras. Uma questão pertinente para esse novo contexto societal para a educação não diz respeito somente à atualização dos processos de ensino, mas também uma nova compreensão acerca da aprendizagem, sendo necessário refletir se os instrumentos de avaliação da aprendizagem estão levando em consideração o novo tipo de leitura que surge por parte do *leitor-editor* nesses tecnificados meios digitais. Em uma tentativa de atualização por parte dos sistemas de ensino, certamente a reflexão conclusiva de Chartier (1994) se torna pertinente, pois “apenas se for preservada a inteligência da cultura do código [impresso] é que poderá existir, sem ressalva, a felicidade extravagante prometida pelo monitor [tela]”.

**Pesquisador:** Alguns analistas, talvez mais entusiasmados com a tecnologia, têm dito que o tablet tem o poder de revolucionar a educação por ter essa interatividade, portabilidade, e é possível levar o tablet a qualquer lugar. É mais fácil que um laboratório de informática, em que o computador fica ali parado. Vocês concordam com essa ideia? Vocês acham que o tablet pode revolucionar a educação? Ou apenas se acomodar dentro do sistema?

**Graduanda B:** Em relação a ele ser mais acessível, levar para todo o canto e ter “mil e uma” utilidades sim.

**Graduanda C:** Concordo. Porque o tablet, por exemplo, substitui 10 livros [impressos]. De certa forma é legal, mas acho que não vai revolucionar não.

**Graduanda A:** Também acho que não.

**Graduanda B:** Mas revoluciona em relação ao computador, mas não em relação ao livro [impresso].

**Graduanda A:** É mais acessível para levar a qualquer lugar.

**Graduanda C:** Se o professor chegar apenas com o giz e quadro, os alunos tendem a não prestar atenção. Mas se chegar com o tablet, eles vão prestar atenção e revoluciona nesse ponto.

**Pesquisador:** Eu, como professor, dei uma aula de educação e tecnologia com um vídeo em forma de desenho animado, em que há uma professora alfabetizando dizendo “B com A, ‘BA’, B com E, ‘BE’”. Aí depois surge um diretor dizendo que após a instalação de um Datashow tudo vai ser melhor. Daí ela ligou o projetor multimídia e continuou sendo a mesma coisa. A única diferença era que ao invés dela falar era o vídeo “falando” automaticamente “B com A, ‘BA’, B com E, ‘BE’”, dentre outras combinações, da mesma forma que ela já fazia antes. Mudou alguma coisa?

**Graduanda A:** Não, ficou a mesma coisa.

**Graduanda C:** Só facilitou a vida dela, porque não ficou mais na lousa escrevendo, mas ficou a mesma coisa.

**Pesquisador:** Vocês acham que dá para avaliar o impacto do tablet na aprendizagem dos alunos? É possível fazer uma avaliação de como aquilo influenciou a aprendizagem deles?

**Graduanda B:** Se faz uma experiência, por exemplo, você passa uma semana com o uso e outra sem o uso e diante disso o professor pode sim fazer uma análise do que melhorou como está se comportando em relação a novos

conhecimentos. Acho que sempre vai enriquecer mais a aprendizagem da criança.

**Pesquisador:** E vocês concordam? Discordam? Concordam em parte ou discordam em parte?

**Graduanda A:** Eu concordo fazer uma avaliação semana a semana. Eu acho que iam preferir usar a tecnologia.

**Pesquisador:** Agora sob ponto de vista de vocês, sem ter feito essa pesquisa de comparação. Vocês acham que com o uso do tablet a criança aprende mais do que uma aula sem o tablet.

**Graduanda B:** Aprende mais.

**Pesquisador:** Por quê?

**Graduanda B:** Ele vai aprender brincando com suas próprias mãos. Uma coisa sou eu estar “blá, blá, blá” e a criança só [gesto de copiando de maneira manuscrita] e outra coisa totalmente diferente é ela estar descobrindo como no jogo de erros e acertos, que a criança acerta, e aí tem lá os “parabéns, você acertou”, que é tipo o reforço positivo e o negativo. Ela aprende mais com os erros do que com os acertos. Por que lógico que se a criança errar, ela vai querer fazer novamente até acertar. Daí vai instigando ela a conhecer sempre mais.

**Graduanda C:** Concordo. Porque também é assim: o tablet é revolucionário, bem interessante, eles vão se interessar a aprender mais do que com a professora lá na lousa. Acho que aprendem mais.

**Graduanda A:** Concordo, porque eu acho que tudo que é novo gera mais motivação. A criança é curiosa e através da curiosidade vai aprender.

**Pesquisador:** Podemos dizer que os professores não estão preparados para usar a tecnologia, tal como especificamente o tablet?

**Graduanda A:** Assim, acho que é mais fácil, mas tem muitos que ainda não estão preparados. Muitas pessoas gostam mesmo daquele [método] tradicional, enquanto tem outros que gostariam de usar o tablet.

**Graduanda C:** O tablet é mais fácil de usar, mas se tiver uma pessoa que explique primeiro. Mas se você com o tablet que nunca pegou, você não vai saber usar, ensinar.

**Graduanda B:** *Concordo com a graduanda C. Acho que de antemão tem que ter o conhecimento de como utilizar e de como é usar essa tecnologia para desenvolver [ensinar].*

Uma análise de sentido sobre a possibilidade de inserção do uso do *tablet PC* na educação escolar, considerando a perspectiva de aprendizagem aberta e interativa que esse dispositivo produziu junto à criança participante da brinquedoteca, permite o pensamento de que essa inclusão digital demandaria uma superação da ilusão do sistema escolar que, segundo Illich (1985, p. 37), considera que “a maioria do que se aprende é resultado do ensino” e desconsidera que “a maioria das pessoas adquire a maior parte de seus conhecimentos fora da escola”, ou seja, fora de um currículo escolar rígido, linear, coercitivo, com horários cronometrados, com organização hierárquica piramidal, dentre outras características. Ao afirmar isso Illich (1985) não está propondo que no lugar dessas características escolarizantes se implante uma educação com libertinagem, mas sim uma educação libertária, mas que demanda outras características para que a libertação ocorra.

A revolução ocorrerá não somente mediante a permissão de acesso aos recursos educativos, mas também na metodologia de ensino não diretiva que o autor discute ao longo de seu livro *Sociedade Sem Escolas*. No caso deste estudo foi possível identificar algumas, tais como o intercâmbio de habilidades, a intervenção coparticipativa, os encontros sem horários pré-deterministas, a organização em teia educacional ou teia de oportunidades, o compromisso com a aprendizagem significativa, a possibilidade de consulta aos recursos educacionais e educadores, o encontro com os colegas, dentre outros.

Na realidade, a aprendizagem é a atividade humana menos necessitada de manipulação por outros. Sua maior parte não é resultado da instrução. É, antes, resultado de participação aberta em situações significativas. A maioria das pessoas aprende melhor estando <<por dentro>>; mas a escola faz com que identifiquemos nosso crescimento pessoal e cognoscitivo com o refinado planejamento e manipulação (ILLICH, 1985, p. 76).

**Pesquisador:** *Suponhamos que eu não estivesse mais aqui a partir de agora e vocês tivessem que seguir em frente. Se a coordenadora do projeto de extensão conseguisse recursos de alguma instituição bancária, do Estado, e*

doassem tablets, e vocês tivessem que seguir em frente sem mim, enfim, sem que alguém as orientasse ou pudessem lhes auxiliar. Vocês fariam uso do tablet?

**Graduanda B:** Sem dúvida.

**Graduanda A:** Com certeza, você mesmo vai aprendendo, pois com as dicas que você [pesquisador] deu dá para gente aprender e ir conhecendo. Não é uma coisa muito difícil.

**Graduanda C:** Se ela [coordenadora] conseguisse seria ótimo. Poderia comprar os tablets e presentear-nos [risos].

**Pesquisador:** Bem, acabaram as minhas perguntas. Vocês querem acrescentar algo de tudo que foi falado, perguntar algo, criticar, enfim, vocês tiveram alguma ideia e que gostariam de falar agora?

**Graduandas A, B e C:** Não.

**Pesquisador:** Bem, vou passar a tarefa do nosso próximo encontro. Mas acho que é bem tranquila, bem fácil. Eu quero que vocês tragam alguma coisa... enfim, eu vi nos relatórios da brinquedoteca que a graduanda B gosta de escrever acróstico. Pode ser um acróstico, uma letra de música, enfim, pode ser qualquer coisa que represente a sua relação com o tablet. Você vivenciou momentos de uso do tablet e que pode expressar essa relação. Pode ser uma imagem, uma gravura, pode fazer um desenho, enfim, que represente a sua relação com o tablet até agora. Pode ser algum texto de sua autoria ou a letra de música de algum artista, enfim, pode ser qualquer coisa. Por exemplo, pode ser um graveto de árvore e você terá que dizer, por exemplo, “por que o graveto [exemplo de objeto] representa sua relação com o tablet?”. Topam?

**Graduandas A, B e C:** Ok!

**Graduandas C:** Tarefa fácil a gente topa, mas difícil... [risos].

**Pesquisador:** É pela construção de sentidos. Quais são os sentidos que vocês construíram nessa relação com o tablet? Embora seja uma experiência curta, mas ela está em movimento. Por hoje é só. Agradeço pela presença, pela disponibilidade e pelo interesse de estarem aqui.

4.1.6. Terceira semana de pesquisa de campo com o tablet PC na brinquedoteca hospitalar



Nesta semana o pesquisador entrou em contato com as acadêmicas em Pedagogia para obter informações sobre os horários de funcionamento da brinquedoteca. As mesmas, sujeitas dessa pesquisa, informaram que nesta semana não haveria atendimento, pois estavam demasiadamente ocupadas com atividades de estágio curricular obrigatório do curso de Pedagogia. Vale lembrar que alguns aspectos de cansaço físico relatados por elas bem como menções em suas falas sobre o uso do *tablet PC* especificamente na Educação Infantil são evidências de conexões do estágio com suas vivências na brinquedoteca.

Nesse momento é possível perceber o fato do corpo humano se apresentar de maneira única e singular na manifestação de cansaço, sendo a aprendizagem comprometida pelo resultado da (des)integração dos aspectos vividos nas mais diferentes instâncias sociais e educacionais. Após a obtenção da informação emitida pelas graduandas, o pesquisador informou que manteria o agendamento da quarta reunião, pois havia a tarefa previamente proposta de produzirem um objeto que representasse a relação que estavam estabelecendo com o uso do *tablet PC*.

#### 4.1.7. Quarta reunião de pesquisa

Devido à ausência de atividades na brinquedoteca durante a semana, a pauta desta reunião teve como foco a apresentação do objeto que representasse a relação das alunas com o uso do *tablet PC*. O pesquisador solicitou que elas iniciassem uma apresentação livre e informou que não haveria roteiro fixo. Essa proposta de atividade tem por interesse possibilitar aos sujeitos diretos da pesquisa a expressão dos sentidos construídos por outros meios, considerando que o suporte que utilizarem poderá interferir no desvelamento de percepções até então ocultas. Segue abaixo a *transcrição-transcrição* do áudio gravado na reunião.

**Pesquisador:** Sobre a tarefa, vocês farão uma leitura para socializar e caso necessário perguntarei o porquê da opção pela imagem, do texto, dentre outros.

**Graduanda A:** O meu [tablet desenhado] é da Sony.

**Pesquisador:** Há várias marcas de tablet e sistemas operacionais. Alguns podem ser considerados mais fáceis, outros mais difíceis, nisso dependem da percepção do usuário.

Bem, então estamos retornando com essa tarefa que vocês deveriam trazer um objeto. Como falei, pode ser um texto, imagem, dentre outros, que retrate a sua relação com o tablet. Vamos começar com a Graduanda C. Lembrando que vocês terão que me entregar o objeto.

**Graduanda C:** [estudante mostra o desenho que produziu e lê os textos “O Antes” e “O Depois” para o grupo (ANEXO I)].

**Pesquisador:** E você pensou em trazer outro objeto ou era esse mesmo que veio a sua mente?

**Graduanda C:** Sim.

**Pesquisador:** Perguntei por que de repente pode ter surgido a ideia de “quero trazer o Cristo Redentor”, mas está lá no Rio de Janeiro, é pesado e não pode ser transportado, ou qualquer outra coisa que você tenha pensado, mas vejo que você pensou no lobisomem e depois “A Bela e a Fera”.

**Pesquisador:** Agora é sua vez Graduanda A.

**Graduanda A:** A minha relação com o tablet tem haver com a aprendizagem. Através daqueles programas educativos, eu pude ver uma melhora na aprendizagem e uma motivação das crianças que se interessam mais em vir [a brinquedoteca], motivam mais a aprendizagem deles e desempenho melhor as atividades na brinquedoteca. Logo que você pediu a tarefa, a primeira ideia que veio foi à relação com o livro. Mas depois pensei que gosto de ler, mas o livro mesmo [impresso], mais a relação que fiz mesmo está relacionado com as crianças na brinquedoteca, e também como eu comentei, se eu tivesse levaria para escola [estágio curricular obrigatório] porque é muito interessante, porque inclusive acho que aquelas crianças já teriam aprendido as vogais, pois somente sabem a letra A. Então se eu tivesse o aparelho tablet, e sempre levasse, passasse aqueles jogos educativos mostrando as vogais, pois há

músicas com as vogais, eles se interessariam mais e teriam um bom desempenho. Acho que minha relação é essa: a aprendizagem.

**Pesquisador:** Você, graduanda A, tentou desenhar um tablet da Sony (ANEXO J). Esses sinais abaixo (ícones) demonstram que ele possui instalado o sistema operacional Android, e este que temos aqui (iPad) utiliza o iOS. Onde você buscou essa imagem? Na internet?

**Graduanda A:** Meu colega de graduação que fez o desenho. Achei bem interessante, pois ele fez de acordo com a ideia que eu tive.

**Pesquisador:** Você também pensou em trazer um livro. O interesse foi motivado pelo formato [desenho da estrutura do material impresso]?

**Graduanda A:** É porque eu gosto muito de ler, mas prefiro ler o livro mesmo [impresso] do que no tablet (livro digital ou eBook), pois gosto de folhear, acho incomoda a visão [leitura na tela], pois acho que cansa muito. Quando estou com notebook estudando é cansativo, prefiro folhear, por isso não utilizei, porque acho o que apresentei representa melhor. A aprendizagem é que o tem mais motivação. Chama muito a atenção, atrai muito os jovens para uma aprendizagem que é bem melhor. Sendo que as mães que tenham condições de ter para utilizá-lo com esses jogos educativos, melhor a aprendizagem das crianças, seria muito bom, pois as incentivaria a aprender pela curiosidade.

**Pesquisador:** Bem Graduanda B, parece que você fez sua tarefa agora [risos].

**Graduanda B:** Não, eu estava passando a limpo [durante a reunião]. O que eu procurei fazer foi algo que ficou dessa parceria de usar o tablet como meio de conhecimento ao local antes não percebido, que é a brinquedoteca hospitalar. Então para expressar o que foi desenvolvido e o que ficou para mim, eu desenvolvi um acróstico, pois adoro fazer isso, com o nome tablet, ficou mais ou menos assim (ANEXO H): Tablet – A tecnologia ao alcance de avanços de níveis sociais diversos, através da parceria com a brinquedoteca do hospital, tem proporcionado momentos extraordinários às crianças que se encontram tristes por estarem dodói, podendo assim ter o contato físico concreto com esse aparelho, e através de programas educativos proporcionando assim o conhecimento de habilidades ainda não conhecidas por essas crianças. Ou seja, eu pude perceber que apenas duas crianças participaram daquele momento. Só que eu percebi que eles estavam conhecendo habilidades que talvez eles nunca soubessem que tinham, que era a habilidade de montar os

quebra-cabeças, de procurar os jogos de conhecer o mundo novo. Então foi isso que ficou para mim: desenvolver uma coisa nunca vista e concreta, porque uma coisa sou eu saber que existe e outra coisa é eu pegar, manusear e utilizar.

**Pesquisador:** *Você pensou em trazer outro objeto?*

**Graduanda B:** *Não, eu não pensei. Fiquei imaginando em montar uma história dele [tablet], sobre como surgiu, sobre a metodologia mediante a parceria com a brinquedoteca do hospital. Mas como a graduanda A fez algo nesse sentido, daí pensei em uma coisa mais simples.*

**Pesquisador:** *Aproveitando a vivência do estágio curricular obrigatório, vocês foram para uma creche de outro município junto com toda sua turma de graduação e visitaram uma professora de outro município que desenvolve um trabalho docente criativo e bem planejado com crianças da Educação Infantil. Vocês acham que o tablet ajudaria ainda mais na prática de ensino dela, conectado a um Datashow ou se cada uma das crianças tivesse um aparelho em mãos, enfim, vocês acham que agregaria algum valor para que ela fizesse uma regência melhor do que já faz, ou o tablet seria algo dispensável, apenas uma atividade como outra qualquer?*

**Graduanda A:** *Eu acho que produziria algo melhor, porque pelo o que percebi as crianças são participativas, percebi que elas já conheciam o alfabeto, as vi montando, ajudaria mais. São crianças bem inteligentes e são crianças que estão no Jardim I. Eu estou [estagiando] no Maternal, sendo que lá tem alunos que não sabem cobrir a letra A. A gente tem que pegar na mão. Já ali é Jardim I, a diferença é de um ano, e as crianças já conhecem o nome, as letras, as vogais, o alfabeto, conseguem formar palavras, e achei interessante a didática da professora que era excelente, eu queria ser uma professora daquela no futuro. Com certeza o tablet melhoraria ainda mais a aprendizagem. E como ela era criativa, ela desenvolveria ainda mais coisas, mais dinâmicas, e as crianças são participativas e melhores aprendizes também.*

**Pesquisador:** *E você graduanda B, o que pensa?*

**Graduanda B:** *Sem dúvida. Acho que o bom uso do tablet nas aulas, em relação a essa professora que fomos observar, iria enriquecer as aulas dela. Ela estaria contando com uma tecnologia bastante avançada. Ela teria ali disponível para uso em sala de aula, e ela seria excelente.*

**Pesquisador:** *E você graduanda C?*

**Graduanda C:** *Eu acho que o tablet complementaria o trabalho dela, porque ela já faz um trabalho bem feito. O tablet complementaria, mas não substituiria. Eu prefiro as atividades dela sem o tablet, mas se tivesse tablet ele complementaria.*

**Graduanda B:** *É necessário unir o útil ao agradável. Por exemplo, enriqueceria mais a aula dela se estivesse contando uma historinha e ela poderia estar com o tablet, tocando música, sons da personagem, da natureza, independente da história que fosse contada. Os alunos prestariam mais atenção, pois tem hora que só ficar falando e falando, os alunos perdem o foco. Quando há junção da fala com o som de fundo, chama mais a atenção da criança.*

**Graduanda A:** *Você pode perceber que os alunos do Maternal são bem danados, mas quando está passando o DVD de algo que eles gostam, eles ficam sentados prestando atenção, por isso que concordo com o que a graduanda B falou. O tablet incentivaria mais a aprendizagem, inclusive onde estou estagiando.*

**Graduanda B:** *Além disso, o tablet é um aparelho muito pequeno, que pode ser carregado em qualquer mini bolsa, para qualquer lugar. Não tem porque carregar um notebook, retroprojektor, instalar “aqui e acolá”, pois é um aparelho completo e portátil. Em qualquer canto da sala que ficar não atrapalhará em nada.*

**Pesquisador:** *Há um tablet um pouco menor e mais leve da Apple, o iPad Mini, que aqui no Brasil ainda não chegou e vocês sentiriam que ele é ainda mais leve e pequeno, quase como um pequeno caderno escolar.*

*Este nosso encontro foi mais curto, pois essa semana que passou não ocorreu práticas na brinquedoteca, pois estava fechada. Vocês comparecerão na brinquedoteca na próxima semana?*

**Graduanda B:** *Pretendo ir se Deus quiser. Essa primeira semana [no estágio] andou tão apertada, houve muita coisa para fazer, e ainda estou meio perdida.*

**Pesquisador:** *Próxima tarefa! E dessa vez direi um objeto específico. Quero que vocês tragam uma poesia que mostre sua relação com a tecnologia, não precisa ser somente sobre o tablet, pois se ficarem pesquisando especificamente sobre o tablet provavelmente terão dificuldades em encontrar algo. Pode ser qualquer poesia, pode ser poesia pronta de um autor.*

**Graduanda B:** *Pode ser inventada? Ou de um autor?*

**Pesquisador:** *Sim, pode ser inventada ou de algum autor, por exemplo, Cecília Meirelles, dentre outras. E pode pesquisar na internet.*

**Graduanda B:** *Poderíamos pesquisar e nós três formaríamos uma poesia.*

**Graduanda C:** *Ah não graduanda B, eu trarei a minha pronta.*

**Pesquisador:** *Vocês três poderiam sim elaborar uma em conjunto ou elaborarem sozinhas. Vocês são livres, mas quero um texto poético. Pode ser sobre sua relação com a tecnologia de maneira geral, ou seja, não precisa ser necessariamente “o tablet”, mas se você relacionar com ele seria ainda melhor. Você apresentará a poesia e dirá em que essa poesia se conecta com o tablet, ou a tecnologia, o computador, dentre outros. Como já falei, o tablet é um computador pessoal, que em inglês escreve “tablet PC”, sendo que o “PC” significa “Personal Computer”. Mas o tablet tem essa estrutura: não tem teclado físico, mas é um computador. Mas entendam que o texto da poesia não precisa estar escrito no corpo textual a palavra “computador”, pois pode ser qualquer coisa.*

**Graduanda B:** *Quer dizer que a gente pode pegar uma poesia, que a gente ache que possa ser relacionada com a tecnologia?*

**Pesquisador:** *Deve estar relacionada com a sua relação com a tecnologia. Por exemplo, você pode pegar uma poesia de Cecília Meireles e modificar as palavras.*

**Graduanda B:** *Eu estava confundindo paródia com poesia.*

**Pesquisador:** *Vocês podem fazer paródia na terceira tarefa. Gostei da ideia. Vocês topam?*

**Graduanda B:** *Ótimo, porque a gente pode fazer paródia não só em cima de música, mas de poesia já pronta, modificando palavras.*

**Pesquisador:** *Ok, mas a paródia será a terceira tarefa. Quem quiser já pode começar, mas na próxima reunião eu quero uma poesia.*

*Eu trouxe máquina fotográfica pensando que fossem trazer um graveto, um chinelo velho, porque vocês falaram que não gostavam de computador [risos].*

**Graduanda B:** *Eu não conhecia nada de tecnologia, e estou adorando. Assim, eu conhecia, mas não tinha a vivência, não tinha o contato concreto com a tecnologia em si. E é por isso que estou gostando.*

Em *Ser e Tempo*, obra de Martin Heidegger amplamente utilizada neste estudo, há a defesa da tese de que o ser está esquecido e que é necessário colocá-lo novamente em questão. Conforme explica Werle (acesso em 8 dez. 2013, informação verbal), “ser é uma questão essencialmente humana” e o problema do ser precisa partir do homem que precisa colocá-lo em questão, interrogando-o na existência, pois “o problema do ser não é o da essência, mas o da existência, sendo que o homem ‘é’ antes de pensar, ou seja, Heidegger inverte a máxima de Descartes para ‘existo, logo penso’”. Chegando então ao por que do uso da poesia no contexto desta pesquisa fenomenológica, que conforme explica Werle (acesso em 8 dez. 2013, informação verbal) se trata de um tema cujo desdobramento é posterior ao livro *Ser e Tempo*, Heidegger “considerou que o problema do ser é mais amplo que o da existência, no sentido de que ele tem uma dimensão histórica e tem uma questão que é a da linguagem”.

Então, para a superação da dimensão técnica predatória que pode entificar o homem bem como da dimensão científica intensificada a partir do século XX e que também produz uma entificação, se faz necessário retomar uma relação íntima com a natureza, no sentido de cultivá-la e se opor assim a exploração do atual tempo industrial. Para tanto, conforme continua Werle em sua explicação, no final de sua vida filosófica Heidegger propõe uma aproximação com a poesia, pois considera que o problema do ser é de convivência, de cultivo, sendo uma questão aberta.

Creio que um futuro desejável depende de que... engendremos um estilo de vida que nos permita ser espontâneos, independentes e contudo relacionarmos-nos uns com os outros, em vez de manter um estilo de vida que só nos permite fazer e desfazer, produzir e consumir (ILLICH, 1971, apud GINTIS e NAVARRO, 1979, p. 10).

Para esta pesquisa, a proposta da poesia como modo de aprofundamento da relação do ser com o ente foi ampliada para a produção de outros objetos textuais e pictográficos, entendendo que a inteligência coletiva dos agentes poderá se desvelar também por outros meios de expressão de sentidos, enfim, por outras linguagens entendidas como possíveis moradas do ser e que se opõe aos *valores institucionalizados* de impessoalidade social. Tal

preconcepção do pesquisador tornou-se evidente nos depoimentos destacados neste subcapítulo, pois há uma tentativa de evidenciação de uma produção de sentidos que favoreça o desvelamento de *Dasein*.

#### 4.1.8. Quarta semana de pesquisa de campo com o tablet PC na brinquedoteca hospitalar

Ao chegar à brinquedoteca hospitalar foi observado que a graduanda A estava lendo um texto sobre Didática Geral e Legislação Educacional. Ela voltou a conversar com o pesquisador sobre a experiência vivida no Estágio Supervisionado em Educação Infantil relatando sobre uma Auxiliar de Ensino com formação em Direito que não lhe auxiliava em suas atividades referentes a um projeto de intervenção.

Devido à presença do pesquisador, ela então se levantou e foi à enfermaria solicitar a vinda de crianças à brinquedoteca. Em pouco tempo retornou com uma menina de sete anos de idade. Tal como outras crianças internadas e que compareceram à brinquedoteca, ela também estava com soro acoplado no braço. A graduanda A decide abrir o aplicativo Galinha Pintadinha. Em seguida chega um menino de dois anos de idade.

A menina visualiza três vídeos da Galinha Pintadinha. Em seguida abre um aplicativo para salvar uma personagem em quadrinhos da barriga de uma baleia conduzindo-a via um labirinto. Ela logo se entendia, pois demonstra dificuldade em arrastar a personagem com o dedo na tela de toque sensível do *tablet PC*. Ela então abre um aplicativo de música e rapidamente o fecha. Abre em seguida um quebra-cabeça e demonstra engajamento.

A graduanda A se mantém próxima do menino de dois anos. Ele está acompanhado de sua mãe. Primeiro ele também assiste três vídeos do aplicativo Galinha Pintadinha. Em seguida utiliza um aplicativo de pintar. Ele demonstra estar enjoado e inicia pequenas tentativas de choro. A graduanda A tenta estimulá-lo a manusear o aplicativo, mas sua mãe opta por levá-lo para os arredores do hospital onde há uma pequena praça. A graduanda A então passa a utilizar o dispositivo *tablet PC* sozinha.



Já a menina permanece manuseando o dispositivo. Sua mãe se ausentou, mas logo retornou. Ela abre aplicativos, manuseia por pouco tempo e fecha. Ela demonstra interesse por desenhar e pintar. Ela se manteve por um bom período temporal pintando o desenho de uma baleia. A graduanda A permanece em outra mesa manuseando o outro *tablet PC*. Sempre que necessário, a menina era auxiliada pelo pesquisador. No entanto rapidamente a menina aprende a manusear o até então desconhecido aparelho. Em seguida sua mãe passa a auxiliá-la no jogo. A menina decide jogar novamente o primeiro aplicativo. Ela conclui o jogo da Baleia e abre outros jogos de labirinto.

A graduanda A permanece utilizando o *tablet PC* e não se aproxima da menina. Aparentemente isso se deve ao fato da criança demonstrar grande autonomia no uso e a mãe e o pesquisador estarem de prontidão para auxiliá-la. A graduanda A utiliza aplicativos de desenho, de pintar e carimbos. Em seguida executa um aplicativo de história infantil. Uma estagiária do curso de graduação em Nutrição a acompanha e outra se mantém a distância.

Já a menina utiliza um jogo de labirinto do gênio da lâmpada. A mãe a auxilia sempre que julga necessário. O auxílio geralmente ocorre sobre o toque sensível necessário para conduzir a personagem. A mãe então se senta mais distante e a criança abre aplicativos de personagens de animais que repetem a voz e reagem com gestos que correspondem aos toques do usuário em determinadas partes de seus corpos.

No dia seguinte havia duas crianças na brinquedoteca hospitalar. Um menino de oito anos e outro de três anos de idade.

A graduanda A perguntou ao menino de oito anos se ele sabia o que era um *tablet PC*. Ele respondeu que não. O pesquisador então levou o dispositivo até ele e explicou como manuseá-lo.

Em seguida o pesquisador levou o outro *tablet PC* ao menino de três anos de idade. A graduanda A sugeriu o aplicativo Galinha Pintadinha e esse foi executado. O menino assistiu a um vídeo desse aplicativo. Em seguida tocou em um local que não oferecia um ícone para sair. O pesquisador então optou por auxiliá-lo a sair do aplicativo e abrir o aplicativo do avatar Cachorro que repete sons e gesticula conforme os toques do usuário.

A graduanda A acompanha o uso que a criança faz do aparelho, observando atentamente o que ocorre. De repente, demonstrando empolgação

com o uso que as crianças faziam do aparelho, ela se lembra de uma menina que esteve ontem na brinquedoteca e decide comparecer na enfermaria para chamá-la. Em pouco tempo ela retorna com a menina do dia anterior e que possui cinco anos de idade.

A graduanda A decide abrir um jogo de quebra-cabeça para o menino de oito anos. Ela se empolga novamente e decide convidar a outra menina de sete anos que está na enfermaria para participar do uso desse *tablet PC*. Ela chega e se senta ao lado do menino de oito anos.

Neste momento o uso do *tablet PC* ocorre em duplas. A graduanda A orienta uma dupla. Já a outra é orientada pelo pai e mãe do menino de três anos de idade.

Um estagiário de enfermagem chega à brinquedoteca e presta algum tipo de orientação médica às crianças. Esse estagiário observa a reação das crianças no uso do *tablet PC*. Ele simultaneamente está medindo a temperatura do menino de três anos de idade. Após o atendimento do estagiário de enfermagem os pais decidem retornar com a criança à enfermaria. A menina de sete anos fica sozinha no uso do dispositivo.

Já a graduanda A permanece orientando a dupla de crianças composta por um menino de oito anos e uma menina de cinco anos de idade.

Chega então outro menino de cinco anos de idade. A graduanda A o orienta a sentar-se ao lado da menina de cinco anos. Ela pega o *tablet PC* e mostra para a nova criança. O aparelho é equivocadamente deixado na mesa. O pesquisador então intervém para posicioná-lo de maneira inclinada utilizando o acessório *Smart Cover* e assim facilitando o uso e visualização de conteúdos pelas crianças.

A outra dupla, até então acompanhada pela graduanda A, agora está sob a tutela da mãe da menina de cinco anos.

A graduanda A orienta as crianças no uso do dispositivo. Em outro dia ela manuseou bastante um aplicativo de pintar e carimbar. Ela demonstra conhecimento sobre o funcionamento do aplicativo. Neste momento a avó e uma mãe acompanham o uso realizado pelas crianças.

Uma estagiária de enfermagem comparece à brinquedoteca. Ela aborda o pesquisador perguntando sobre o porquê do uso do *tablet PC* junto às crianças. O pesquisador explica que se trata de uma experiência de

aprendizagem e docência para uma pesquisa de um doutorado em educação. Ela comenta que as crianças sentem medo quando veem seu jaleco e como elas estão brincando com o aparelho ela afirma que pode se aproximar com facilidade para realizar alguns procedimentos médicos.

A graduanda A abre um jogo de quebra-cabeça e orienta a menina de sete anos. Outra dupla, sob tutela da mãe de uma das crianças, experimenta diversos aplicativos. Ela mesma altera o posicionamento do dispositivo utilizando o acessório *Smart Cover*.

Embora o *tablet PC* seja utilizado em dupla, não há nenhum conflito. As crianças demonstram respeito quando o colega decide utilizar outro jogo ou interagir com aquilo que estiver aberto.

São quase onze horas da manhã e a graduanda lembra a todos que faltam sete minutos para o fechamento da brinquedoteca. Um menino se ausenta e três crianças ainda utilizam o *tablet PC*. O menino retorna. Faltam três minutos para às 11h00min. A graduanda A fecha o armário e começa a arrumar seus pertences em uma sacola. Ela bebe água e observa o ambiente. Ela diz que as crianças se encantaram com os jogos educativos do *tablet PC*. Aparentemente ela deseja fechar a brinquedoteca, mas está com receio de encerrar as atividades de uso do dispositivo, pois parece reconhecer que há um envolvimento significativo das crianças no uso do aparelho. Finalmente ela então comunica o encerramento do expediente da brinquedoteca.

No dia seguinte já havia uma menina de sete anos na brinquedoteca. Ao visualizar o pesquisador com o aparelho em mãos, ela diz então para a mãe que quer brincar com o *tablet PC*. O dispositivo é prontamente disponibilizado para ela. Outro é disponibilizado para a outra menina, de cinco anos de idade.

Há um menino de cerca de cinco anos brincando com um boneco físico.

A graduanda C se aproxima das meninas, mas apenas observa e escreve um relatório em um livro para essa finalidade. O pesquisador é quem orienta. Em certo momento ela intervém para posicionar o *tablet PC* deitado e facilitar a visualização do jogo pela criança.

A criança de cinco anos é convidada a sentar-se ao lado do menino na outra mesa. No entanto ela se recusa fortemente, demonstrando teimosia. A graduanda C então decide convidar o menino a sentar-se ao lado da menina, sendo que ele aceita e se desloca até ela sentando-se ao seu lado.

Uma mãe pergunta pelo preço do *tablet PC*, questionando se ele custaria cerca de trezentos reais. O pesquisador informa que esse aparelho custa a partir de mil reais. A mãe pergunta se precisa de internet e o pesquisador responde que sim, mas basicamente apenas para baixar os aplicativos.

As mães se ausentam da brinquedoteca. Já a graduanda C se senta mais distante das crianças. Neste momento a menina de cinco anos, até então apresentando um comportamento bastante egoísta e com teimosia em compartilhar o uso do *tablet PC*, esboça uma abertura para participação do menino. Ele está com soro no braço e ela com um braço enfaixado. Ela pergunta ao menino em qual aplicativo tocar e não permite que ele próprio toque na tela do aparelho. No entanto, ao abrir o aplicativo da Turma da Mônica, ela permite que ele toque e interaja.

Já outra menina, que possui sete anos de idade, havia utilizado o *tablet PC* em outras ocasiões em que o pesquisador esteve na brinquedoteca e por isso possui domínio no uso do aparelho. A mãe a acompanha de perto.

De maneira geral as crianças sempre são auxiliadas no uso do acessório *Smart Cover* e demonstram baixa autonomia para posicioná-lo, haja vista inclusive o fato da maioria delas sempre estarem com um dos braços com soro. Além disso, algumas delas também demonstram cansaço físico, porventura devido à medicação e estadia no ambiente sem cores e de clima frio da enfermaria.

O menino de cinco anos interage com o aplicativo de um animal que repete o que é ditado.

Uma mãe declara que pretende se ausentar para ir a uma instituição financeira. Ela pergunta que horas a brinquedoteca fechará. A graduanda C informa que fechará às 11h00min em ponto e que deixará a criança na enfermaria caso a mãe esteja ausente. A mãe então conversa com a outra, pedindo para ela observá-la e cuidar dela caso chore. A segunda mãe não demonstra atenção ao pedido da outra, e não emite concordância ou discordância com o pedido. A mãe então se ausenta da brinquedoteca para, segundo ela, ir ao banco.

A graduanda C continua sua atuação e se aproxima das crianças ao abrirem a animação do Pintinho Amarelinho. Ela observa atentamente e, em seguida, mantém-se a distância.

O menino de cinco anos reclama que quer ficar com sua mãe, sendo que ela ainda não chegou. As mães de outras crianças dizem para o menino que sua mãe já está chegando. A graduanda C se manifesta dizendo que não se responsabiliza pela criança, pois a mãe precisa estar presente na brinquedoteca. A criança chora e ninguém dialoga com ela. A graduanda C comunica o fim das atividades da brinquedoteca, pois são 11h00min. Coincidentemente a mãe da criança chega.

No dia seguinte o pesquisador, ao chegar à brinquedoteca, é informado pela graduanda C de que a menina de sete anos estava com grande expectativa para usar o *tablet PC*. Ela então se desloca até a enfermaria para convidá-la para vir. Em menos de um minuto ela retorna com duas meninas, uma de sete anos e uma novata de nove anos.

A menina de sete anos chega com sua mãe. Ela já conhece o *tablet PC*, pois o utilizou em outros dias. Porventura devido a isso a graduanda C optou por sentar-se próxima da menina de nove anos. O pesquisador se aproximou e explicou para menina como funciona a utilização do *tablet PC*, ou seja, com toque para mover, toques para abrir aplicativos e interagir com eles e, por fim, que o botão *home* será útil para sair dos aplicativos. O pesquisador então abriu um aplicativo de quebra-cabeça com imagens de animais e informou à criança que, caso não gostasse, poderia sair do aplicativo e abrir outro. A graduanda C acompanhou as explicações observando atentamente a fala do pesquisador e as reações da criança. A menina de nove anos entende com facilidade, pois demonstra habilidade no uso do aplicativo. A mãe dela observa de longe suas ações.

Após montar o quebra-cabeça, a menina de nove anos opta por sair do aplicativo. Ela toca no botão *Home*, embora peça uma confirmação do pesquisador. Ele então se apresenta dizendo que há na tela muitas opções de aplicativos e sugere que ela experimente um de pintar ou de montagem de personagens. Ela abre o aplicativo Turma da Mônica. A graduanda C demonstra disposição em orientá-la no uso do aplicativo.

Já a menina de sete anos permanece utilizando o *tablet PC*. Ela acessa, utiliza e fecha os aplicativos com alta frequência. A mãe acompanha, permanecendo ao lado dela e interagindo sempre que julga necessário.

Já a mãe da menina de nove anos ajuda sua filha em um jogo de quadrinhos com palavras. O jogo apresenta a questão “qual é o quarto mês do ano” e ela não revela a resposta correta, mas sim estimula com os dedos sua filha a pensar sobre qual seria o mês. A menina percebe que se trata do mês de abril e digita utilizando o teclado virtual.

#### 4.1.9. Quinta reunião de pesquisa

Segue abaixo a *transcrição-transcriação* do áudio gravado na reunião e que representa uma noção do conteúdo ora discutido. Nessa perspectiva de apresentação de dados, há o intuito de possibilitar aos sujeitos da pesquisa a expressão de sua fala transcrita com a subjetividade que era inerente ao momento existencial vivido. Ressalva-se que a graduanda B não compareceu nesta reunião.

*[A graduanda C relata uma situação vivida no estágio supervisionado na escola acerca do desaparecimento de um celular, mas que felizmente conseguiu recuperar ao retornar na escola e verificar no armário. A partir desse comentário o pesquisador aproveita para iniciar a reunião com a pergunta abaixo].*

**Pesquisador:** *Você já levou algum objeto para a brinquedoteca que tenha desaparecido?*

**Graduanda C:** *Até agora, não. A gente entrava com a bolsa, colocava no armário, só que agora cismaram. No entanto um homem intitulado doutor, que nem sei se ele é médico mesmo, disse para não trazer a bolsa.*

**Pesquisador:** *Pensei que fosse uma orientação da coordenadora. Mas vocês sabem o porquê disso? Se surgiu alguma situação problemática na brinquedoteca? Sumiu alguma coisa?*

**Graduanda C:** *Não na brinquedoteca, lá não some brinquedo, sendo que entro com bolsa. Os funcionários entram com bolsa, mas nós é que não poderíamos*

*entrar. Acho que no hospital eles não dão muita importância ao que a gente faz lá, mas isso é a minha opinião. Eles acham que é bobagem colocar as crianças para brincar.*

**Pesquisador:** *Você sente isso da parte dos enfermeiros e dos médicos também?*

**Graduanda C:** *Começa dos funcionários e dos seguranças que “bota banca” para abrir o portão, e se está fechado levam meia hora para abrir e dizem “não sabe cadê a chave”, “tá com fulano; tá com cicrano”. Em seguida começa a zeladora que fica perguntando “mulher, o que tu fica fazendo aqui?”, “ganha quanto pra ficar sentada?”. Eu respondi “mulher, eu ganho um salário (na verdade menos, cerca R\$ 400, pois se trata de bolsa) e trabalho três vezes por semana”. No que ela perguntou: “Tu ganha isso tudo para ficar só sentada?”. Então acho que pensam que o que a gente faz é sem relevância.*

**Pesquisador:** *Elas eu até entendo, pois talvez desconheçam o trabalho, mas da parte médica também é assim?*

**Graduanda C:** *Alguns médicos que já estiveram lá no meu horário valorizam sim, dizem que é muito importante. Mas houve um que foi lá só olhar e disse que não.*

*Hoje nós recebemos a visita de uma enfermeira que elogiou o trabalho que estava sendo feito, disse que é muito importante, e duas enfermeiras, mas talvez sejam estagiárias de enfermagem, mas estavam com um jaleco com o símbolo da universidade. Uma virou perguntou assim, sendo que estava eu e outra graduanda voluntária da Pedagogia: Vocês é o quê? Psicólogas? Porque naquele espaço eles acham que tem sempre enfermeiros, nutricionistas, médicos, psicólogos, mas nunca pedagogos. Nunca chegou alguém perguntando “vocês são pedagogas?”. Só perguntam se é enfermeira, estagiária da área de saúde, serviço social, psicólogo, e pedagogo não.*

*Eu falei que a brinquedoteca era um centro de apoio pedagógico e que nós pedagogos é quem recebemos os estagiários de nutrição e enfermagem. Daí uma olhou pra cara da outra, como quem dissesse “estão se achando”.*

*Certa vez teve uma enfermeira não gostou... porque, bem, é assim: a gente não pode interferir nas brincadeiras das crianças. Dai tinha um menino brincando e ela falou “não é assim que se arruma casinha não! Casinha é assim!”, ai eu disse para ela que ele tem que arrumar do jeito que ele quiser, do*

*jeito que ele gostar, não pode interferir. Ela fingiu que não me ouviu. Daí quando eu estava sentada com as crianças, ela pegou uma cadeira e se sentou bem na minha frente, para ficar na mesa com as crianças, sendo que eu já estava lá. Daí eu me levantei e saí de perto. Em seguida o menino pediu à mãe para sair dali, embora a mãe tenha insistido para que ficasse brincando. Daí ele se levantou e saiu, mas ele retornou para brincar de novo ele queria pintar tudo de preto. A enfermeira novamente interferiu dizendo “não rapaz, mas a árvore é verde, já isso daqui é vermelho, isso é rosa”, daí falei que a cor que ele quer pintar é o estado de espírito que ele está sentindo neste momento. Por exemplo, se ele quiser pintar tudo de preto é preciso deixar que ele pinte. Daí ela disse “mas não pode, tem que ensinar que a pele é branca, que o cabelo é loiro”. Mas pergunto “toda a pele é branca?” e “todo o cabelo é loiro?”. Daí disse a ela que minha pele não é branca e o meu cabelo não é loiro, e que o dela era pintado. Daí ela não gostou. E falei para que se ela quisesse ficar na brinquedoteca, ela não poderia interferir na brincadeira da criança. Eu disse a ela que ela poderia se sentar, medir a temperatura, a pressão, mas que não interferisse na brincadeira da criança. Daí ela não gostou, saiu e nunca mais voltou.*

**Graduanda A:** *As enfermeiras sempre chegavam cedo à brinquedoteca e ficavam batendo papo como se fosse uma praça. Até comentei com a coordenadora, não sei se ela comentou algo no hospital, mas elas se mancaram e nunca mais foram fazer isso lá.*

É possível constatar, especialmente na longa fala da graduanda C, uma expressão de empoderamento que demonstra o desvelamento da dimensão política do ser pedagogo na brinquedoteca. Embora haja uma multifacetada constituição de uma prática profissional que desvela frequentemente uma atuação *pedagogo-professor-brinquedista*, é possível constatar que cada ser dessa composição se evidencia em condições circunstanciais próprias. Na simulação discursiva de um centro pedagógico há uma tentativa provocadora de contestar às críticas recebidas e propor um campo profissional visando à constituição de um território que tenha caráter institucional. Nesse sentido, há uma evidente oposição às falas e atitudes que influenciavam a internalização de uma identidade marginal tanto às graduandas quanto à brinquedoteca e,



simultaneamente, uma problematização com enunciados de poder contra essa institucionalização discursiva pró-depreciativa que viabiliza a militância por um espaço institucional autêntica e que permite nesse momento a descoberta conceitual de uma *Pedagogia Social Hospitalar*.

**Pesquisador:** *Agora uma pergunta sobre o brincar. Você disse que não se deve interferir no brincar, mas e no caso do jogo de regras, por exemplo, o jogo de amarelinha?*

**Graduanda C:** *A gente pode interferir se a criança quiser, se ela pedir nossa ajuda e se ela chamar para brincar e não perguntar como é que se brinca, a gente tem que brincar do jeito que ela quer, com as regras que ela estruturou.*

**Graduanda A:** *É porque elas têm as próprias regras. Ela pega lá um jogo que sabemos jogar, mas que ela quer jogar do jeito dela. Agora acontece de crianças me chamarem para jogar e eu não saber jogar, daí elas me ensinarem. Daí jogo e aprendo com eles. Mas, se for alguma coisa que a criança não queira, você não tem que dizer “olha, é assim!”, tem que deixar ela a vontade para fazer o que quiser no espaço dela. Como eu estava lendo esse livro, chamado ‘Ensinar Brincando’ de Diva Maranhão, que é muito bom, a gente já tinha comentado com uma colega da universidade que estava fazendo TCC relacionado à brinquedoteca. A criança, principalmente a menina, brinca de acordo com a realidade dela. Na brincadeira, ela vai brincar de acordo com a maneira como se a mãe a tratasse. Assim, eu nunca observei isso, mas é interessante. Quando ela vai brincar de casinha, de boneca, é como se ela fosse à mãe e a boneca a filha, e ela quisesse que a mãe a tratasse daquele jeito. É interessante.*

**Pesquisador:** *Você está lendo esse livro por causa da brinquedoteca ou por causa de uma disciplina da graduação?*

**Graduanda A:** *Não, é relacionada à brinquedoteca. A coordenadora que passou pra nós três lermos. Primeiro eu que vou ler, pois ela disse que leio rápido.*

**Pesquisador:** *Sobre as estudantes que elaboraram TCCs sobre a brinquedoteca, elas são da Pedagogia ou de outros cursos?*

**Graduanda A:** *São da Pedagogia, sendo que já terminaram.*

**Graduanda C:** *Uma delas escreveu sobre o brincar de maneira geral e a outra foi sobre a brinquedoteca hospitalar.*

**Pesquisador:** *Vocês pensam em fazer o TCC de vocês sobre isso que estão vivenciando na brinquedoteca?*

**Graduanda A:** *Não, mas é um tema interessante, bom de falar, mas eu já comecei com o assunto da EJA. Vou trabalhar com EJA. Esses programas de jovens e adultos. Quando trabalhei no interior eu usava o método Paulo Freire de alfabetização de alunos.*

**Pesquisador:** *Porque você [graduanda C] não quer fazer o TCC sobre brinquedoteca?*

**Graduanda C:** *Por que já fiz sobre Psicopedagogia, porque sempre quis, mas eu incluí o lúdico como uma forma de intervenção psicopedagógica. Eu até escrevi alguma coisa sobre como o psicopedagogo deve utilizar o lúdico na intervenção dele.*

**Graduanda A:** *O tema é bem interessante para se falar. Se eu tivesse começado antes, com certeza eu teria feito um projeto [de pesquisa] sobre a brinquedoteca.*

Na fala da graduanda C insurge reflexivamente o lúdico como um procedimento de intervenção da psicopedagogia. É possível inferir que o linear axioma de constituição profissional *professor-pedagogo-brinquedista* mereça uma conexão de sentido psicopedagógico mais especificamente inserido em uma perspectiva de mediação entre a pedagogia e o lúdico, sendo essa composição refeita para a conexão *professor-pedagogo [psicopedagogo]-brinquedista*. Nesse sentido, a ação psicopedagógica se faz necessária para o uso do lúdico em contextos de incentivo a aprendizagem.

**Pesquisador:** *Bem, a graduanda B não chegou, sendo que passei duas atividades. Mas hoje será apenas uma, ou seja, o Poema.*

**Graduanda A:** *Eu nem fiz como um poema; fiz relacionado a mim, como um texto.*

**Graduanda C:** *Que frio na barriga [risos]. Estou um pouco nervosa.*

**Pesquisador:** *Então vamos começar com você, graduanda C.*

**Graduanda C:** *[A graduanda lê o texto (ANEXO K)].*

**Pesquisador:** O texto é de sua autoria ou obteve em algum texto pronto?

**Graduanda C:** Não, fui eu que inventei. Eu li na internet, daí eu misturei e inventei.

**Pesquisador:** Percebo que você destacou apenas aspectos positivos.

**Graduanda C:** É porque agora estou gostando mais. Hoje eu fiquei observando aquelas meninas brincando, elas viajando naquilo aquilo, no toquezinho, daí eu gostei.

**Pesquisador:** Agora é a vez da graduanda A.

**Graduanda A:** [A graduanda lê o texto (ANEXO L)].

**Pesquisador:** Você também destacou apenas pontos positivos. Eu diria que o texto foi bem positivo.

**Graduanda A:** É porque eu só vejo coisas positivas. Não vejo nada negativo.

**Pesquisador:** Vocês sentem que o tablet quando inserido no ambiente as crianças não querem saber de outro objeto? Embora haja exceções porque certa vez uma criança preferiu um brinquedo concreto, mas eu observei que o canto da leitura não é utilizado. O que vocês acham disso? O tablet estaria “roubando” a atenção daquele espaço, pois os outros brinquedos e também o canto da leitura estão sem utilização? Tem algum problema nisso?

**Graduanda C:** Eu acho que é legal e também não é. As crianças deveriam brincar com os brinquedos [concretos], criar fantasias, pegar as bonecas, pegar algo para ler, e aí elas ficam só sentadas, só passando o dedo naquele aparelhinho, enfim, sentadas e não fazem nada. Não levantam, não pegam uma boneca, nada. É legal, mas em minha opinião eu não incluiria na brinquedoteca não.

**Pesquisador:** E você graduanda A? O que pensa a respeito?

**Graduanda A:** Eu acho que eu incluiria sim, mas hoje em dia nós estamos no mundo da tecnologia e as crianças sabem mexer, como aquela de três anos que eu falei. Hoje em dia as crianças adoram tecnologia. Eu percebi que a menina lá até ficou triste porque você não foi certo dia. Havia uma boneca linda daquela que falava, e ela só olhava para a boneca e perguntava se você [o pesquisador] viria. Hoje as crianças são voltadas pra tecnologia. Por exemplo, os carrinhos, por mais bonitos que sejam elas até gostam, mas se tiver tecnologia como videogame, elas abandonam e preferem a tecnologia.

**Pesquisador:** E o que você pensa disso?

**Graduanda A:** Assim, há pontos negativos e positivos. Às vezes eles ficam viciados, não querem estudar, eles viciam. Lá em casa eu observo, mas eu controlo um pouco. Eu tiro das crianças em época de prova. Mas só obedecem porque têm que obedecer. Se deixar eles ficam utilizando. Eu digo “desliga tal hora porque chegarei tarde em casa”, mas duvido que eles desliguem.

**Pesquisador:** Esse é outro tema que gostaria de abordar. Parece-me que quando as crianças estão usando o tablet, por exemplo, teve aquela menina que ela estava brincando quando chegou um menino perto, e ela não queria compartilhar, parecia um pouco egoísta.

**Graduanda A:** Isso mesmo, bem egoísta.

**Pesquisador:** Parece que é bem difícil dizer “chega de tablet, agora vamos para o canto da leitura”. Parece-me que é difícil interromper. Vocês sentem isso? Dizer por exemplo, “devolvam o tablet, pois agora é hora de brincar com as bonecas”. Parece ser difícil “cortar” ou “romper” com o uso.

**Graduanda A:** Com certeza. Eles ficam motivados. Você viu que naquele dia, deu 11h00min da manhã, e se eu não falasse que iam fechar eles iam ficar lá.

**Graduanda C:** Eu não acho difícil não, porque se der a hora de fechar, tem que terminar.

**Pesquisador:** Nesse caso ok, mas e se você quiser interromper para fazer outra atividade?

**Graduanda C:** Eu posso até interromper, mas...

**Graduanda A:** Pode até interromper, mas eu sei que eles não vão querer. Eles não querem principalmente se for para a leitura. Pode observar que se tiverem trinta ou quarenta alunos, se tiver dois deles que gostam de leitura já é uma raridade. Hoje a leitura é precária.

Ao entrar em contato com a hegemônica descrição de aspectos positivos destacados pelas graduandas acerca da utilização do *tablet PC*, o pesquisador opta por provocá-las acerca dos possíveis aspectos negativos. Na reflexão desencadeada, constata-se o desvelamento de conflitos cognitivos acerca da compreensão de que jogos digitais estão em oposição aos jogos concretos, em um dualismo que pode não se mostrar factível em uma proposta educacional não diretiva. Há uma descrição pejorativa ao mencionar a leitura das crianças como “precária”, pois é possível conceber outro tipo de interpretação que

viabilize uma compreensão de que atualmente está ocorrendo uma leitura *zapping*, cujo percurso se caracteriza pela não linearidade, e possivelmente esse novo contexto cognitivo, em conjunto com outros contextos sociais (demandas por participação política, pelo reconhecimento de diferentes modos de se viver a sexualidade, por mais inclusão social com igualdade de oportunidades, dentre outras), estejam provocando manifestações de conflitos entre estudantes e sistemas de escolarização de massas amparados em modelos de ensino tradicionais e/ou tecnicistas.

**Pesquisador:** *Uma pergunta mais específica para você, pois foi algo que ocorreu com você. Teve uma criança que a mãe teve que se ausentar, segundo ela para resolver algo no banco (instituição financeira), e em um dado momento a criança começou a chorar. Ela chegou a tempo de pegar a criança antes que a brinquedoteca fosse fechada. Mas qual seria o procedimento se chegasse o horário de encerramento das atividades da brinquedoteca e a criança ainda estivesse lá?*

**Graduanda C:** *Aí eu fecharia a brinquedoteca e levaria a criança de volta ao quarto (enfermaria). Se ele não souber o quarto eu falaria com o segurança.*

**Graduanda A:** *Tem mãe que acha que a gente é responsável, babá, e eu não sou responsável pelas crianças após o horário, mas sim pela brinquedoteca. A mãe ou responsável tem que estar na brinquedoteca, no quarto ou na praça.*

**Pesquisador:** *Vocês querem acrescentar algo? Você, graduanda A, estava falando sobre seus filhos, a resistência de ler, e com o tablet, se você levasse esse aparelho, você acha que seria algo diferente? Eu estava conversando com a graduanda C, pouco antes do início da reunião, que em uma biblioteca de uma determinada universidade federal, eles estavam emprestando tablets porque não há mais espaço físico para guardar livros impressos. Por exemplo, se alguém chega para doar, como eu tentei, eles não aceitam porque não tem onde colocar. Então, por exemplo, se você vai à biblioteca e pede um livro emprestado, eles estão começando a emprestar o tablet e você ali acessa o livro digital e, claro, pode então ler o livro na biblioteca.*

**Graduanda A:** *Acho que eles utilizariam para pesquisar, mas pesquisa relacionada aos jogos que eles gostam. Pesquisarem sobre os jogadores, os jogos que estão na moda, mas não para ler. A única coisa que eles leem são*

*gibis porque temos a assinatura da Turma da Mônica, então todo o mês chegam seis revistinhas e aí eles leem rápido, fico até admirada. A única coisa que faz com que eles lerem são esses gibis. Observo que o mais novo, ele faz slides para mim, ele tem 13 anos, aí digita minhas coisas, mas percebo que só gibis que chamam a atenção deles.*

**Pesquisador:** *Você falou que esses jogos do tablet eles não iam gostar, mas o tablet tem outros tipos de jogos, inclusive violentos tais como os dos consoles de videogames.*

**Graduanda A:** *Esse que falei já tem 13 anos, e eles gostam mais daqueles jogos que tem história, que parece um filme.*

**Pesquisador:** *O que vocês acham que falta no aparelho, abordando essa questão do jogo no tablet, enfim, esses jogos que estão no tablet, pois instalei muitos (APÊNDICE D). Há alguns que estão sempre se repetindo na utilização, como um determinado aplicativo de desenhar. Há, por exemplo, essa menina de sete anos que sempre está comparecendo, e opta pelo aplicativo da Turma da Mônica, geralmente sempre abrem esse. Com base na observação e vivência, vocês sentem falta de algum tipo de jogo diferente dos que vocês viram as crianças até agora manuseando?*

**Graduanda A:** *Ah, tem um joguinho que é interessante, mas que é bem antigo, o jogo do Mário (Nintendo).*

**Pesquisador:** *E o que você, graduanda C, pensa sobre os jogos?*

**Graduanda C:** *Nem sei o que eu penso disso tudo. Eu não gosto de jogo de videogame, mas acho que estou sendo influenciada. Na verdade tem um jogo que eu brinco, confesso que brinco. É um jogo de bonecas [em um site], em que dá para trocar a roupa, o rosto, etc, participam de festas. Eu acesso com login e senha e vou direto para a casinha da boneca. E tem bonecos também.*

Infere-se que há um conflito dualista acerca da leitura de textos impressos versus jogos digitais e que se torna evidente nos enunciados das graduandas. Concebe-se que há dificuldade cognitiva no reconhecimento de que a leitura de conteúdos digitais em hipermídias também gera uma demanda por uma manifestação de competência na interpretação desses artefatos culturais sendo essa nova possibilidade de leitura extremamente requisitada no tecnificado mundo social contemporâneo cuja cidadania é exercida

intensamente em redes sociais virtuais com conexões diretas e indiretas com o mundo atual (“real”).

**Graduanda A:** *Meus filhos não jogariam, pois são bem metidos a machões [risos]. Certa vez comprei uma mochila que tinha um pouquinho de rosa e ele não usou, pois acha que é gay.*

**Graduanda C:** *Meu colega do estágio disse que viveu uma situação bem interessante na escola em que uma criança estava pintando algo com a cor rosa e o outro aluno comentou “ei, isso é coisa de mulher”. Daí esse meu colega no dia seguinte foi com uma camiseta cor de rosa e daí as crianças ficaram só olhando para ele e questionaram o porquê da camiseta rosa. E aí ele respondeu que não havia problema, pois homem também veste camiseta rosa. Meu irmão também faz isso quando vai para a academia [risos].*

**Graduanda A:** *Eu digo a eles que isso não tem nada a ver, mas eles acham engraçado.*

**Graduanda C:** *Lá na brinquedoteca já aconteceu isso. Havia um menino que queria brincar com a boneca, e a mãe falou que boneca é coisa de mulher. Mas aí eu falei que se ele tem curiosidade de ver como é uma boneca, que ela poderia deixar. Mas ela disse “mas é brinquedo de mulher!”. Falou desse jeito: “mas meu filho é homem”. Mas falei “não tem nada a ver, deixa brincar para você vê, pois ele só quer ver como é uma boneca”. Aí o menino foi lá, mexeu no cabelo da boneca, levantou a roupinha, e devolveu. Mas a mãe já colocou aquilo na cabeça, de que boneca é coisa de mulher.*

**Graduanda A:** *Aconteceu com a menina. Ela pegou um carrinho rosa pra brincar. Daí a mãe disse “é brinquedo de homem”. Mas falei que não tem importância ela pegar o carrinho para brincar, pois é brinquedo de mulher, de homem.*

**Pesquisador:** *Bem, estamos encerrando a reunião. A tarefa que fica pendente para o próximo encontro é a paródia.*

**Graduanda A:** *A gente tem que cantar a paródia?*

**Pesquisador:** *É uma boa ideia. Você pode cantar. E se quiser trazer uma charge também pode, mas tem que elaborar a paródia.*

Na manifestação do brincar com a boneca e carrinho desvela-se uma tentativa de repressão moralista, pois na visão do adulto tal fato se caracteriza por uma atitude intimamente conectada a sexualidade da criança. Essa moralização do brincar afirmativa de um único tipo de sexualidade possível é contestada então pelas alunas, descobrindo-se mais um aspecto de um procedimento [psico] pedagógico em gestação que intervém conforme situações problemáticas se evidenciem na dinâmica do brincar.

#### 4.1.10. Quinta semana de pesquisa de campo com o tablet PC na brinquedoteca hospitalar

Ao iniciar a observação da brinquedoteca havia uma menina de nove anos de idade em uma das mesas jogando dama (material concreto). No passado ela utilizou o *tablet PC* e por isso já possui experiência no uso desse aparelho eletrônico. Ela demonstra concentração no jogo de dama e não demonstrou interesse no uso do *tablet PC*.

Na outra mesa há uma menina de oito anos e um menino de sete anos de idade. Eles nunca utilizaram o *tablet PC*, no entanto a mãe informa que a menina possui um celular com tela sensível ao toque. Um fato curioso é que o menino, ao utilizar um aplicativo de pintar, escolhe uma cor e pinta a imagem sendo que, em seguida, olha para seu próprio dedo para verificar se sujou de tinta.

A graduanda C acompanha a utilização e se prontifica em convidar a menina que usou o jogo de dama a sentar-se próxima das demais crianças e participar. A menina aceita e a graduanda organiza as cadeiras com a ajuda da mãe da outra menina.

A graduanda C comenta com uma estagiária que estava jogando dama que agora é o momento de “sentar e olhar”. Elas comentam que agora as crianças “não querem saber da gente”. A acadêmica, as duas estagiárias e a mãe se sentam e apenas acompanham visualmente com emissão de breves incentivos orais. A graduanda C pega no armário o livro de relatório e inicia a escrita. Antes de iniciar essa atividade, ela colabora no posicionamento do



*tablet PC* usando o acessório *Smart Cover* visando facilitar o uso do aparelho pela criança.

Nesse momento as crianças utilizavam um aplicativo de quebra-cabeça, sendo que as meninas utilizavam o *tablet PC* preto e o menino o *tablet PC* branco. O garoto demonstra maior agilidade e conclui cerca de três quebra-cabeças, enquanto as meninas ainda permanecem no primeiro. As três crianças demonstram alto engajamento na utilização. O uso do aplicativo ocorre por cerca de quinze minutos. Enquanto as meninas permanecem utilizando esse aplicativo, o menino opta por utilizar outro.

A discente continua acompanhando a utilização mediante observação. Simultaneamente ela continua redigindo o relatório do dia.

O menino experimenta rapidamente diversos aplicativos e opta por utilizar bastante o terceiro, que se trata de um jogo de dama. O jogo sugere possibilidades de manuseio na tela, demonstrando com setas quais são as opções de jogadas visto que ele tenta arrastar uma peça para trás. A criança demonstra surpresa quando o oponente (*tablet PC*) “come” duas peças em uma única jogada. Ele claramente aprende a jogar simplesmente jogando.

As meninas estão há mais de vinte minutos utilizando o jogo de quebra-cabeça. Ambas utilizam simultaneamente, respeitando-se mutuamente na interação.

Todas as crianças estão com soro acoplado em um dos braços. No entanto não há nenhum relato de dificuldade física na utilização do *tablet PC*, pois utilizam com o outro braço sem soro acoplado.

O menino, após trocar de jogo algumas vezes, opta por um jogo de xadrez. Tal como o jogo de dama, esse jogo apresenta sugestões de jogadas. Novamente ele aprende a jogar simplesmente jogando graças às sugestões do aplicativo.

Após utilizar por quarenta minutos o jogo de quebra-cabeça as meninas, diante de jogos bloqueados que demandavam compras via conexão com a internet, optam por escolher outro. No entanto optam por outro jogo de quebra-cabeça. Elas jogam novamente juntas, respeitando-se mutuamente na interação.

São 11h00min, mas a graduanda C não se manifesta sobre o fechamento da brinquedoteca. Ao observar o relógio de parede é possível

constatar que está atrasado em quinze minutos. Ela se levanta para ajustar o *tablet PC* para o menino. Já a menina de oito anos manifesta o desejo de utilizar papel e lápis concreto para pintar. A graduanda C busca os materiais concretos e os disponibiliza para a menina. Já a outra permanece utilizando o *tablet PC*.

Enquanto isso, o menino utiliza o aplicativo padrão de música e escuta uma música de Axé, em seguida uma internacional, mas não conclui a escuta das músicas, pois interage “zapeando” para outras em uma escuta não linear e fragmentada. O pesquisador explicou como pausar e escolher outras canções. O menino então escuta novamente pequenos trechos de várias canções.

No dia seguinte o pesquisador chega ao hospital e caminha em frente à enfermaria. Havia uma criança junto com a mãe próxima da porta do quarto. Aparentemente ela estava aguardando sua chegada dele para utilizar o aparelho. O pesquisador a convida para comparecer na brinquedoteca e então ambos se deslocam até lá.

Ao chegar à brinquedoteca a graduanda A comenta que essa menina já estava na expectativa da chegada do *tablet PC*. Neste momento, às 10h, a graduanda A estava redigindo o relatório diário, pois considerava que o pesquisador não chegaria. Conforme explicitado, as ações da pesquisa tem duração de cerca de uma hora e neste dia ocorreram de 10-11h.

A menina de nove anos de idade chega à brinquedoteca e o pesquisador explica os modos de posicionar o *tablet PC* utilizando o acessório *Smart Cover* visando com isso que a menina ganhe maior autonomia no uso do dispositivo de acordo com o conteúdo em exibição. Após iniciar a utilização, a mãe chega e informa que é necessário retornar à enfermaria para conectar o soro. A graduanda A diz para ela retornar assim que o procedimento médico for concluído. A menina e a mãe então se ausentam da brinquedoteca para comparecerem à enfermaria.

A graduanda A se desloca até a enfermaria para verificar se há mais crianças com interesse em participar de atividades na brinquedoteca. Ela retorna e informa que há apenas um menino, mas que está com as pernas enfaixadas. Há também um bebê muito jovem e um menino cuja mãe nunca o trouxe à brinquedoteca.

Às 10h20min a menina retorna à brinquedoteca chorando. A mãe relata que foi por causa da agulhada realizada mediante uso de seringa para fins médicos. No entanto a menina se senta e inicia o uso do *tablet PC*. A mãe a acompanha sentando-se ao seu lado.

A graduanda A permanece redigindo um relatório e lendo o livro *Ensinar Brincando*. Ela comenta que pretende escrever um artigo junto com as outras duas graduandas em Pedagogia.

A mãe do menino que está com a perna fraturada comparece à brinquedoteca para pedir um brinquedo emprestado para levar à enfermaria. A graduanda A informa que não é permitido, pois já ocorreu perda de brinquedos devido à falta de devoluções.

A discente comentou que a graduanda C e as duas estagiárias de Nutrição do dia anterior relataram que se incomodaram com o uso do *tablet PC* porque as crianças a “deixaram de lado”. No entanto ela relatou que a graduanda C possui restrições ao uso do *tablet PC* na brinquedoteca devido ele se tornar o centro da atenção das crianças. Complementando, ela disse que discorda do posicionamento crítico dela porque considera que o brinquedo ou a brincadeira é que deve ser o centro da atenção das crianças e não o pedagogo que, neste contexto, deve assumir uma postura de mediador, sempre que houver demandas por intervenções.

A graduanda A relata que fez um curso de enfermagem junto com uma das enfermeiras que trabalham no hospital. No entanto, embora tenha inclusive prestado concurso público para atuar em um hospital universitário, informou que não se identificou com a área de atuação e optou por cursar Pedagogia.

A menina de nove anos permanece utilizando o *tablet PC*. A mãe se ausenta para ficar na praça do hospital. A graduanda A, sem relógio de pulso, pergunta ao pesquisador sobre o horário e relata que ocorrerá o fechamento da brinquedoteca às 11h00min. Passado alguns minutos chega o horário de 11h00min e a mãe se aproxima da filha citando o horário. No entanto a menina continua utilizando o *tablet PC*.

Neste momento chegaram estagiárias de um curso de Serviço Social relatando o desejo de realizarem intervenções na brinquedoteca referentes a um estágio curricular obrigatório.

A menina sai da brinquedoteca acompanhada da mãe e as graduandas permanecem em diálogo com as estagiárias de Serviço Social.

No dia seguinte o pesquisador constata que há uma menina de quatro anos de idade utilizando um quebra-cabeça concreto. O pesquisador apresenta o *tablet PC* e a graduanda C estimula a criança a utilizá-lo. A mãe acompanha incentivando a criança. Inicialmente a menina apresenta dificuldade, pois pressiona fortemente o dedo ou apoia excessivamente a mão sobre o dispositivo. Após constantes explicações ela supera progressivamente os erros no manuseio e em apenas cinco minutos já utiliza facilmente um aplicativo de desenho. Em seguida a graduanda C a auxilia na abertura de um aplicativo de arrastar e encaixar figuras. Durante o jogo tanto a graduanda quanto a mãe a estimulam positivamente.

A menina de nove anos que compareceu nos dias anteriores ainda está internada no hospital. No entanto a graduanda informou que hoje ela está se sentindo abatida e preferiu não comparecer à brinquedoteca.

A graduanda C se senta ao lado da menina de quatro anos e a auxilia sempre que necessário. No caso dessa menina, é possível perceber dificuldades na coordenação motora (pressão excessiva do dedo na tela do aplicativo), mas simultaneamente é constatável que ela está melhorando progressivamente a utilização. O uso de um aplicativo de pintar que sugere quais cores utilizar e apresenta *feedbacks* positivos nos acertos, tem contribuído para que ela melhore sua performance no uso do *tablet PC*.

Neste dia, no turno vespertino, compareceram a graduanda B e a mesma menina do turno matutino. A menina estava comendo laranja e o pesquisador optou por abrir o vídeo da Galinha Pintadinha para que ela pudesse tão somente assistir um conteúdo multimídia. Ao concluir a refeição, a graduanda B a acompanhou até a pia da brinquedoteca para lavar as mãos. Ao se sentar foram executados aplicativos de personagens de animais que repetem a voz emitida pelo usuário e respondem aos gestos executados. Após o uso desses aplicativos, a graduanda B abre um aplicativo que executa um videoclipe do Balão Mágico. Após assistir o vídeo, a criança pede para pintar. A graduanda B atende ao pedido e a auxilia a abrir um aplicativo com essa função. A mãe da criança acompanha de longe, apenas observando.

A graduanda B tenta orientar a menina a utilizar o dedo com suavidade e, portanto, sem pressioná-lo com força. A graduanda emite *feedbacks* positivos e atenciosamente a orienta durante o uso.

Dois parentes da criança chegam à brinquedoteca, a cumprimentam e conversam em alto tom de voz com a mãe. No entanto não se trata de uma conversa conflitiva, mas certamente é algo que atrapalha a escuta dos sons do aplicativo Boa Noitinha. A graduanda B abre um aplicativo de corte de cabelo de personagens infantis e se empolga tanto que inicialmente ela própria utiliza enquanto a menina apenas visualiza. Em alguns momentos a graduanda tenta conduzir a mão da criança e a menina recusa esse tipo de orientação, afirmando corporalmente o desejo por autonomia no uso do *tablet PC*.

No dia seguinte a menina de nove anos de idade estava na brinquedoteca brincando com outros objetos como bonecas e desenho concreto. Quando o pesquisador chega, ela imediatamente demonstra pelo olhar um amplo interesse em utilizar o *tablet PC*. Ela foi questionada sobre isso e respondeu positivamente. O pesquisador então entregou o *tablet PC* e a criança iniciou um aplicativo de pintar.

A graduanda A começou a relatar ao pesquisador sobre uma má experiência em uma apresentação de seminário em aula da graduação em que o professor definiu os critérios de avaliação após a apresentação de grupo e emitiu nota sete para seu grupo. Após o relato, ela se senta diante de uma mesa e inicia a leitura de uma apostila. Já a menina, com ampla experiência no uso do *tablet PC*, pois compareceu muitas vezes à brinquedoteca, interage com o dispositivo experimentando diferentes aplicativos. Uma estagiária de Nutrição observa atentamente o uso que a menina faz do aparelho eletrônico.

A graduanda A interrompeu a leitura da apostila e iniciou uma conversa com o pesquisador sobre como é o processo seletivo de programas de pós-graduação *stricto sensu*. O pesquisador então explicou que geralmente há prova escrita, avaliação de projeto de pesquisa, entrevista, pontuação de títulos do currículo e prova de língua estrangeira moderna. A discente demonstra surpresa pela ausência de aulas prévias como ocorre em uma seleção de um Mestrado em Matemática e considera rigoroso o processo seletivo da área de educação.

A menina de nove anos, após um amplo período de permanência na brinquedoteca, decide interromper o uso do *tablet PC* e retornar à enfermaria. O pai dela então é chamado pela estudante universitária A e ele a leva de volta ao quarto.

#### 4.1.11. Sexta reunião de pesquisa

Neste subcapítulo é apresentado o resultado de um processo de *transcrição-transcrição* do áudio gravado na penúltima reunião de pesquisa. Já a última reunião de pesquisa será apresentada somente no subcapítulo 4.4 desta tese, pois ocorreu após o *distanciamento reflexivo* empreendido pelo pesquisador no subcapítulo 4.2.

**Pesquisador:** *Na reunião anterior a graduanda B precisou faltar e ocorreram conversas paralelas sobre uma possível greve de vocês (devido o atraso no recebimento de bolsas). No entanto, e sem temor acerca disso, já estava programado para que esta fosse nossa última reunião deste primeiro momento de minha pesquisa.*

**Graduanda:** *É uma pena, porque nós gostamos de vir.*

Na manifestação de interesse em realizar uma greve, que no discurso das graduandas foi denominada de “grevar”, insurgiu então a dimensão política perante as dimensões humana e técnica que predominaram fortemente durante toda a pesquisa. Vale lembrar que essas dimensões compõe o que Candau (1988) denominou de *Didática Fundamental* e que ocorreram outras manifestações da dimensão política em outras circunstâncias.

**Pesquisador:** *Graduanda B, no último encontro você não apresentou a poesia, mas você conseguiu elaborar algo?*

**Graduanda B:** *Fiz professor (pesquisador). Eu trouxe uma, mas não é uma poesia completa, pois é enorme. Eu peguei os versos de um livro de poesia de [autoria de] uma criança. Eu utilizei os versos que tinha mais relação com o que*

vivenciei até agora. A poesia diz assim: [a discente leu o texto Mig, O Descobridor<sup>30</sup> (ANEXO B)].

*Eu relacionei essa poesia com uso do tablet na Educação Infantil, com os jogos educativos. Inicialmente a criança vai sentir o medo porque não conhece, pois é totalmente alheia a sua vivência. Mas ao ter contato, ao manusear o tablet, nesse caso, ele perceberá que abre um leque de possibilidades para aprender músicas, jogos, tem quebra-cabeça, tem tudo. Então eu comparei esse Mig, que é uma criança bastante sapeca, com a nossa clientela.*

**Pesquisador:** *Eu falei para as outras graduandas no encontro passado que os textos que elas escreveram eram bem positivos, sendo que seu texto também traz uma perspectiva bem positiva. Você percebe pontos negativos no uso do tablet e que a sua poesia não cita?*

**Graduanda B:** *Não, se eu vi, eu já esqueci. Agora não lembro.*

**Pesquisador:** *Sobre essa questão do medo que você citou em seu texto, achei que foi superado rapidamente.*

**Graduanda B:** *É aquela coisa, é o medo do novo, pois tudo novo causa estranhamento, a criança vai sentir medo, não chega tanto nem ser “medo”, é só aquilo de “eu não conheço, eu não vou mexer”. Mas quando cheguei lá hoje, ela já queria. Daí a criança perguntou “e o diretor? Vai vir hoje?”. Daí perguntei “que diretor?”. Ela [então] respondeu “aquele diretor que veio de manhã”. Daí respondi “ah, o professor [pesquisador], ele vem”. Daí é aquela coisa, no começo ela ficou assim [faz o gesto com as mãos indicando receio], mas logo gostou de desenhar. Então o medo é isso: o não conhecer. Depois que conhece parece que toda vida utilizou aquele recurso. O medo é passageiro.*

Ocorreu uma tentativa de provocar as discentes a relatarem aspectos que, em um julgamento de valor, poderiam ser avaliadas como negativas. A partir da fala da estudante B concebe-se que investir na ideia de que na execução de um procedimento de uso de uma técnica digital desconhecida embora surja um receio inicial acerca da novidade que se anuncia, fazem-se necessárias intervenções pontuais que viabilizem o ato de conhecer que embarque a criança em teias de aprendizagem inclusivas e,

---

<sup>30</sup> MIRANDA, Ana. **Mig, o descobridor**. 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 2009.

consequentemente, afaste o medo representado pelo *não conhecer* e distanciando-o assim do imaginário infantil que deseja ingressar em movimentos lúdico-educativos.

**Pesquisador:** Vocês [outras graduandas] querem comentar algo da fala dela?

**Graduanda A:** Concordo. No caso o ponto negativo é que o tablet pode dar defeito e o livro não dá defeito, só isso.

**Pesquisador:** Ah sim, a graduanda C comentou isso quando estive na brinquedoteca, dizendo que pode dar defeito e quebrar, sendo que o livro seria mais durável.

**Graduanda B:** É que requer mais atenção, mais cuidado, orientação, então requer mais observação da pessoa que usa do que do brinquedista, pois é uma responsabilidade maior. Geralmente, quando as crianças pegam um livro, já querem começar desesperadamente a folhear rápido, [sendo que] pode rasgar, e a gente falando elas vão com mais cuidado passando as páginas. Já no tablet tem que “ficar em cima” [observando] porque quando é coisa nova elas querem pegar, e algumas não se contentam em pegar e querem ver o que tem dentro. Então teríamos que dizer “meu filho, não pode”.

**Pesquisador:** E você, graduanda C, o que acha dessa questão de “poder quebrar”, pois lembro que falou da vantagem do livro [impresso].

**Graduanda C:** Não gosto do tablet. Prefiro os brinquedos [concretos]. Mas vejo os pontos positivos do tablet, mas os pontos negativos são maiores.

**Pesquisador:** Você pode citá-los de maneira resumida? Quais são esses pontos negativos?

**Graduanda C:** Negativo: o sedentarismo; pode influenciar, de acordo com o jogo, a violência; a criança perde a criatividade de criar, pois o conteúdo já está pronto e é só passar o dedo.

**Graduanda A:** Mas eu acho que, até participei de um seminário que houve um comentário sobre isso e senti vontade de comentar, sobre o jogo causar violência é algo que depende [no sentido de variar] da criança.

**Pesquisador:** Ok, sua vez graduanda B [ela pediu a palavra].

**Graduanda B:** Essa influência, bem, o brinquedista, igualmente como um pedagogo e um professor, tem que saber conhecer o que é oferecido, quais são os jogos que estão sendo oferecidos, para não deixar que determinados



*filmes influenciem. É claro que muitas crianças já trazem consigo o que desenvolver [genética], mas o meio contribui e bastante. Em primeiro lugar eu tenho que conhecer o que eu vou trazer para minhas crianças.*

**Graduanda A:** *Foi comentado em um seminário que uma criança que estava jogando um jogo de tiro dizia “ah, vou matar”, mas não é toda a criança que joga que diz isso. Lá em casa meus filhos jogam e não dizem isso.*

**Graduanda B:** *Você deve ter educado seus filhos até o ponto deles saberem que ali é um jogo de ficção e que não vão trazer para a realidade. Mas muitas crianças que os pais não conversam, que não tem apoio, que ninguém chegou para falar, daí fica difícil.*

**Graduanda A:** *É por isso que falo que depende da criança e da educação. Como eu comentei no meu estágio, quando vi uma criança de três anos do Maternal fazendo aquela barbaridade, eu pensei que criança do maternal era santinho. O menino cuspiu, queria bater na professora e quando foi falado para a mãe dele ela ria, como se fosse comum, como se cuspir em uma pessoa fosse normal. Que educação é essa? Por isso que digo: depende mesmo da educação. Uma criança dessas, se assistir um jogo desses [de violência], ele vai querer dar um tiro na mãe. Quando foi falado para o pai dele, ele virou a cara e saiu como se estivesse dizendo algo que ele não soubesse.*

**Pesquisador:** *No caso do tablet, eu selecionei os jogos, por conta da internet [inexistente nos ambientes da reunião e hospital], mas se você tivesse o tablet novo ele não teria todos esses aplicativos (APÊNDICE D). Então, mediante conexão a internet e acesso a uma loja virtual poderiam visualizar a descrição de jogos onde conseguiriam ter uma noção sobre o que é jogo, pois há algumas capturas de tela, aí você então baixaria o que você quisesse. A maioria dos que instalei eu já tinha e são gratuitos. E, com o falei na primeira reunião, houve preferência por baixar jogos em língua portuguesa. Foram baixados alguns em inglês, certa vez ocorreu o acesso a um aplicativo do alfabeto em inglês, mas foram apenas dois aplicativos, pois priorizei jogos em português [do Brasil]. Mas tem muitos jogos na loja virtual, que embora seja “loja” também apresenta conteúdos gratuitos. Mas, enfim, seria uma seleção que vocês teriam que fazer. Alguém quer comentar algo mais?*

**Graduandas:** *Não.*

**Pesquisador:** Bem, então vamos passar para a segunda etapa, que é a tarefa de hoje, a paródia ou charge. Vamos começar com a Graduanda C que [observando de longe parece que sua produção] está bem criativa.

**Graduanda C:** [A discente apresenta sua charge intitulada “A invasão das tecnologias” (ANEXO C). Na fala da graduanda ocorre o relato de que os personagens do desenho representam os sujeitos da pesquisa e a situação desenhada representa as crianças largando os brinquedos e buscando entusiasticamente o tablet].

**Pesquisador:** Gostaria de falar um pouco sobre o porquê do título? Penso que está claro que você considera uma invasão.

**Graduanda C:** Sim, é uma invasão.

**Pesquisador:** Inclusive lembro-me de seus comentários bem como de estagiárias de Nutrição que estavam momentaneamente na brinquedoteca relatando que consideravam uma invasão, pois se sentiram deixadas de lado, pois o tablet digamos que “roubou a cena”. Mas em outro dia comentei isso com a graduanda A e ela relatou que discordava dessa posição crítica, pois para ela o brinquedo ou brincadeira é que devem ser o centro da atenção e vocês, digamos assim, as mediadoras, alguém que acompanha, ou seja, não devem ser, digamos assim, “as estrelas”. Ao menos foi o que percebi desse outro ponto de vista.

**Graduanda A:** Porque as crianças estão ali pelo brincar, sendo que a parte central são os brinquedos. Então eles se interessam um pouco pela a gente quando eles querem que vamos brincar junto com eles. Aí não tem sentido você ficar reclamando “porque ele preferiu o tablet do que brincar comigo”.

**Graduanda C:** Nessa parte aí eu entendo que nós não somos o centro da atenção. Então eu até prefiro que elas brinquem sozinhas, e não me chamem para ficar brincando, mas o tablet é uma invasão mesmo. Quando chega, eles nem querem saber de brinquedos [concretos].

**Graduanda B:** Mas foi o que eu percebi ontem. A menina já tinha brincado com todos os brinquedos possíveis, colocou na mesa e no chão, e daí eu sentei próximo a ela para brincar com o quebra-cabeça, mas, em seguida, ela já queria o jogo dama, no entanto pegou o jogo de xadrez. Daí eu disse a ela “isso não é dama, é xadrez”. Mas ela disse “não tem diferença, tanto faz”. Daí, na hora que ela começou a colocar as peças em cima do tabuleiro, você

*[pesquisador] chegou com o tablet. Daí ela me disse “guarda, porque chegou minha televisãozinha pequena e vou brincar é com ela”. Daí pensei, “nossa, realmente a tecnologia chama a atenção”.*

**Pesquisador:** *Mas teve um menino que jogou dama e xadrez no tablet. Então mesmo ele estando com o tablet, ele optou por um jogo de dama embora exista o mesmo jogo concretamente na brinquedoteca.*

**Graduanda C:** *A pessoa que menos gostou foi uma estagiária da Nutrição, porque ela gosta de ficar pulando, dançando. Daí quando o tablet chegou ela perguntou “e agora, a gente faz o quê?” e respondi “senta, e deixe-os brincarem”. Daí ele respondeu “não... não gostei não, não gostei não” [risos].*

**Graduanda B:** *Pois ela poderia começar a pular sozinha [risos].*

Há um conflito em questão. Infere-se que o *tablet PC* efetivamente produz um desafio de acompanhamento sereno diante do deslocamento que causa ao tornar o usuário, nesse caso a criança, o coautor do fluxo. A participação ativa da criança no manuseio autônomo da técnica digital forjar uma aprendizagem em movimento que não pode ser facilmente cartografada e dificilmente controlada. Os adultos, nesse caso as mesmas, se deparam com um acontecimento que clarificam desafios provocativos sobre a demanda por *serenidade para-com* as coisas que se revelam no relacionamento com os aplicativos hipermidiáticos.

**Pesquisador:** *Outro dia percebi que havia outro menino que não tinha paciência para escutar músicas completas. Já algumas crianças demonstraram esse comportamento ao permanecer durante um curto período temporal usando diversos aplicativos. Teve exceções, é claro, pois alguns permaneciam mais tempo na utilização de algo. Mas o que vocês acharam dessa leitura zapping? Zapping é um termo que surge daquele comportamento diante da televisão em que o sujeito troca várias vezes de canal e não concentra a atenção em apenas um. Esse termo também é utilizado para o uso do computador, naquele comportamento em que o usuário está em um site e, de repente, mudo para um vídeo. Já no uso do tablet há também esse zapping. O que vocês pensam disso? Incomodam-se com isso?*

**Graduanda B:** Assim, nesse caso existem adultos que estão no tédio e dizem que enjoaram, que aquilo é um tédio e que querem algo novo. Já no caso das crianças, a primeira coisa que eles querem é saber tudo que tem ali dentro, é como se dissessem “eu quero conhecer tudo, para ver o que se adequa a mim, àquele momento”, se quer ouvir música, desenhar, pintar. Teve meninas que brincaram naquele [aplicativo] de cortar cabelo, e ficou “não é isso, e vai, passa, vai e vem” [movimentos com dedo na escolha dos tipos de cabelo, peças de roupa, etc] e, finalmente, gostou mais de um tipo e ficou nele brincando. Acho que é isso: é o conhecer. [A criança diz] “vou conhecer primeiro todos para ver qual é o melhor”.

**Graduanda A:** Eu também acho assim, que é uma indecisão, [em que] a criança não sabe o que quer. Eu dava aula para uma menina que tinha 12 ou 13 anos, e havia um espaço do lanche e eu lanchava junto com ela. Daí nesse espaço ela ligava a televisão, mas nem eu e nem ela assistia nada, era toda hora [mudando de canal de TV]. Ninguém assistia nada, pois era sempre um pedacinho de nada. Acho que é uma criança indecisa. A mãe dela disse que ela era assim. Eu acho que não sabe o que quer assistir.

**Pesquisador:** E você graduanda C?

**Graduanda C:** Assim, as crianças querem ver tudo que tem ali para depois escolherem somente um que elas querem brincar naquele momento.

**Graduanda A:** Mas tem criança que não escolhe nada. Essa menina que eu dava aula não escolhia nada. Ela passava o tempo todo mudando de canal. Se ela passasse dez minutos assistindo um canal de novela “era muito”.

Conforme resultado de uma pesquisa de Nielsen (2010, apud ZAGO; MONTANARO; OTSUKA, 2012, p. 3) citada no capítulo de revisão de literatura desta tese, é possível afirmar que eventualmente haja uma sensação de que o usuário não sabe para onde ir, mas constata-se que elas estabeleceram uma nova possibilidade interpretativa ao mencionar que ocasionalmente se trate de uma tentativa de conhecer as opções disponíveis para então concentrar em algo mais específico. Há também a possibilidade de que esteja ocorrendo à leitura *zapping*, já explicada no discurso pré-conceitual do pesquisador. Considera-se prudente que as inferências não sejam escolhidas para tão somente colocadas em permanente estado de reflexão por aqueles que

desejam avaliar a aprendizagem que ocorre no contexto dessa nova manifestação de tessitura de conhecimentos.

**Pesquisador:** *Vamos agora passar para a graduanda B. Ela está rindo de um desenho que produziu. É uma charge?*

**Graduanda B:** *É que eu fiz tudo hoje, sabe? Aí eu fiquei [pensando] “meu Deus, como é que vou criar uma charge?”. Para começar, eu não sei desenhar. A história é “o tablet e o presente” (ANEXO D). [A graduanda faz a leitura da charge com entonação das vozes das personagens. Ao final, todos os participantes da reunião sorriem diante do desfecho da história]. [A escolha do] Pica-Pau é porque ele não está acostumado com tanto barulho, pois [vive] na floresta, em um ambiente mais calmo, e conhece as vozes através dos animais que reproduzem. Quando ele vê aquela coisinha pequena tocando, ele se assusta. Pensa que é um bicho, assim como ele.*

Infere-se que a *serenidade para-com* o mundo é provocada pelo desafio perante a técnica que se anuncia de maneira hipermidiática, provocando sentidos via áudio, texto, imagens, vídeos, animações, dentre outros elementos audiovisuais, que incentivam o usuário a relacionar-se com o mundo digital. Resistir à tentação de entrada no mundo digital parece ser um ato de resistência perante um possível *frenesi* de conexões que romperiam com a rotina cotidiana e factual. A pergunta da primeira personagem sobre “o que é isso?” apresenta um sentido questionador maior para o ente humano que se traduziria pela questão “que desafios se enunciam diante disso?”.

**Pesquisador:** *Vocês querem comentar algo? [Estou vendo que] você produziu algo mais.*

**Graduanda B:** *Sim, eu também fiz a paródia.*

**Pesquisador:** *Ok, mas vamos então concluir primeiro a apresentação da charge com a graduanda A.*

**Graduanda A:** *Eu fiz baseada no que aconteceu na brinquedoteca. Eu utilizei duas personagens: a Mônica e o Cebolinha. [A discente lê a charge, entonando a voz das personagens em quadrinhos (ANEXO E)]. Eu me baseei naquele menino, quando você deu [o tablet], ele ficou com medo de tocar, lembra? Eu*

disse “toca aí” e ele disse que não. Para mim o Cebolinha é aquele menino. Já eu sou a Mônica! Nesse caso a Mônica é a professora que está auxiliando o menino, porque ele ficou com medo. Ele estava com medo de pegar e dizendo “não, eu não sei tocar”.

A sensibilidade acerca do reconhecimento de manifestação de receio de uma das crianças permitiu uma compreensão de que se fazia necessária uma intervenção pontual de incentivos ao manuseio. Desvela-se então uma docência como auxílio e que possivelmente possa ser ampliada para o cuidado no sentido heideggeriano que significaria então *cuidado de si* e *cuidado junto ao outro*, nesse caso aflito diante do novo e que foi bem caracterizado no primeiro quadro do desenho (ANEXO D) da graduanda anterior.

**Pesquisador:** Legal! Querem comentar algo? [Percebo] que já está ensaiando [a paródia] graduanda B [risos].

**Graduanda B:** [risos]. Vamos [colegas], comecem aí [risos].

**Graduandas A e C:** [risos].

**Graduanda C:** Minha paródia foi baseada naquela música “O Cravo e a Rosa” que a Galinha Pintadinha canta. Nesse caso é “o tablet e os brinquedos”. [As graduandas, com entusiasmo e entonação, cantam juntas a paródia (ANEXO F)].

**Pesquisador:** [Com base no final da paródia] respondam agora: será que vai dar certo [a união do tablet com a brinquedoteca]?

**Graduanda B:** Eu acho que se for à união dá, mas se for para priorizar os brinquedos ou o tablet não dá. Tem que conscientizar... aliás, nem é conscientizar, é mostrar às crianças que dá para unir o útil ao agradável, ou seja, os brinquedos concretos ao tablet, que é uma coisa nova.

É interessante notar que a graduanda B, ao mencionar a convivência dos brinquedos concretos com o *tablet* pode ter revelado um modo de funcionamento pedagógico para o uso do *tablet PC* na educação escolar, e que se caracterizaria pela conciliação no uso de atividades educativas concretas e digitais.

**Graduanda C:** Mas [as crianças] não sabem separar. Só querem uma coisa ou outra. Quando o tablet chega, elas não querem os brinquedos.

**Graduanda A:** Mas [optam pelo] tablet porque é novidade. Porque se tivesse sempre o tablet por lá, usando todo dia, eles acabariam enjoando. Daí eles utilizariam um pouco dos dois [brinquedos concretos e tablets].

**Pesquisador:** Hoje aquela menina de nove anos, que usou várias vezes em outros dias, falou “cansei, quero ir para a enfermaria ou para o quarto”. E já ocorreram casos de crianças que inicialmente não quiserem usar o tablet. Mas vocês acham que se o tablet ficasse ali por algum tempo, digamos o ano inteiro, vocês acham que seria sempre desse jeito mesmo ou ocorreria isso que a graduanda A falou? Percebi o que ela mencionou em alguns momentos.

**Graduanda C:** Não, eu acho que não ia deixar de ser novidade, pois sempre são crianças novas que vão entrando [no hospital], sai uns e entram outros [alta rotatividade]. Então nunca deixaria de ser novidade. Sempre que surgissem novas crianças, eles priorizariam o tablet, porque não ficam crianças fixas [na brinquedoteca].

**Graduanda A:** No caso da menina de nove anos, é porque ela passou muito tempo [no hospital] e por isso utilizou muito. Mas qualquer coisa ou brinquedo que é novidade não ia deixar de ser novidade e mesmo sendo outra criança, ela iria priorizar o tablet.

**Pesquisador:** Agora é vez da Graduanda B com sua paródia.

**Graduanda B:** A paródia “é preciso saber viver”, [baseada na] música da Banda Titãs. Vamos [colegas]! Vamos cantar nós três! O título é “É preciso saber ensinar”. [A graduanda canta a paródia “É preciso saber ensinar” junto com suas duas colegas. A paródia é cantada com entusiasmo e entonação (ANEXO G)]. [Palmas].

**Pesquisador:** Parabéns! Aqui diz “É preciso saber ensinar!”. Vocês se sentem confortáveis, hoje, e certa vez eu já perguntei isso, mas pergunto novamente: se existissem os tablets e não existisse o pesquisador acompanhando, enfim, se vocês sozinhas tivessem que utilizar esses aplicativos que conheceram, vocês os utilizariam? Remetendo então ao termo “saber”, vocês se sentiriam capazes de pegar o tablet e utilizar? Eu acho que sim, mas o que vocês acham?

**Graduanda A:** *Eu acho que sim. Eu acho que tem coisas que só você utilizando diariamente que você vai descobrindo. Então utilizando e ensinando como usar você percebe que é fácil. É igual o computador, que você pega um notebook e vai descobrindo, vai utilizando. O tablet é bem acessível, é bem fácil de utilizar. Por exemplo, a menina lá [criança na brinquedoteca], ela nem chamava a gente para ensinar nada, pois ela mesma utilizasse, colocava os jogos e só estava a quatro ou cinco dias que ela estava mexendo.*

**Pesquisador:** *Graduanda C, você sabe ensinar com o tablet?*

**Graduanda C:** *Eu sei, tenho certeza. Mas eu não me sentiria confortável no começo, mas com o tempo eu teria que me acostumar.*

**Pesquisador:** *“Ter que se acostumar” significaria então “se você fosse obrigada a usar”?*

**Graduanda C:** *Sim, se fosse obrigada. Se fosse obrigatório, não tivesse jeito, mas se fosse possível optar eu não queria de jeito nenhum.*

**Pesquisador:** *E você graduanda B?*

**Graduanda B:** *É aquela coisa, eu saberia usar porque antes eu não conhecia, não sabia utilizar, mas depois que o senhor [pesquisador] nos ensinou rapidamente como utilizar eu sim, eu teria coragem de usar. É como falei na música [paródia]: se a criança está com medo e não sabe mexer, a gente tem que compreender. Porque como é algo novo para ela, como um dia foi para a gente ter medo de tocar e pegar pela primeira vez, é algo que vai causar timidez no início. É aí que entra o brinquedista como auxiliar, como mediador. Então acho que sim.*

A fala delas manifesta que a superação de possíveis dificuldades iniciais no uso autônomo do *tablet PC* seria similar à superação do medo sentido inicialmente por crianças no uso desse aparelho. O possível ato de aprender descobrindo as funcionalidades mediante o uso do equipamento se aproxima do ato de “aprender a jogar simplesmente jogando”, descrito anteriormente sobre o manuseio de um jogo de tabuleiro realizado por uma criança. Infere-se que o ato de conhecer novidades dos adultos não esteja distante das características do ato de conhecer das crianças, mas ficou evidente nas observações que há um nível de plasticidade maior da criança em se adaptar ao meio digital.



**Pesquisador:** Achei a paródia ótima e acho inclusive que daria para gravar [no sentido de lançar em um álbum viabilizado por uma gravadora musical]. Agora é a vez da graduanda B.

**Graduanda B:** Eu criei essa paródia (ANEXO M) relacionada aos termos “brinquedoteca”, “tablet”, “anoitecer”, mas quando chegamos à brinquedoteca é manhã, [há] sol, [e] queremos abrir a janela e deixar o sol entrar. E quando saímos à tarde, está escurecendo para as crianças dormirem. Então decidi criar a paródia em cima de uma música que fala sobre a casinha, onde se trabalha os movimentos [corporais] com as crianças do Maternal da Educação Infantil.

**Pesquisador:** Ela é muita utilizada na Educação Infantil?

**Graduanda B:** Na sala que estagiei era tocado todos os dias. O ritmo dela é bem compassado. [A graduanda canta sozinha a paródia (ANEXO M), entonando a voz como professoras de Educação Infantil geralmente fazem junto às crianças].

**Pesquisador:** A graduanda C, na charge, descreveu a “invasão dos tablets”. Já você [graduanda B] diz “deixa entrar”, “abre a janelinha e deixa a diversão entrar”, “o amiguinho”. A graduanda C retrata como uma “invasão”, o que é bem diferente de “amiguinho”. Como você vê essa diferença?

**Graduanda B:** Sendo bem sincera, só o fato da “televisãozinha” [descrição utilizada por uma das crianças acerca do tablet] deixar as crianças “sentadas por um minuto” já é um grande amigo [risos]. É porque realmente eles se prendem tanto a sensibilidade do toque [na tela] que eles se esquecem de “quebrar alguma coisa ou outra” e dizer “eu quero aquilo e aquilo”, é bem menos desgastante para quem fica um turno inteiro ali, como nós ficamos. É muito legal também o conhecimento [que ocorre como] em um passe de mágica.

**Pesquisador:** Ela [graduanda B] falou sobre a quebra de brinquedos concretos da brinquedoteca. No caso do tablet, [lembro que] uma de vocês citou que pode quebrar e essa seria uma desvantagem [em relação ao livro impresso]. Mas veja que a graduanda B está falando que ele [o tablet] pode na verdade evitar a quebra de brinquedos.

**Graduanda B:** *Mas falo em relação ao quebrar no caso se uma criança estiver em casa... tem criança que é hiperativa, pega o brinquedo e joga no chão. Se ela jogar o tablet no chão vai dar defeito, o pai terá que consertar. Já o brinquedo é jogado no chão e não quebra [facilmente]. Mas o tablet ajuda as crianças a ficarem mais presas [no sentido de concentradas em uma atividade]. Algumas deixam uma bagunça de brinquedos e as mães não ajudam a guardar. Já com o tablet não fazem essa bagunça.*

**Graduanda C:** *Eu não concordo e não acho que seja uma bagunça. Se eles pegam os brinquedos para brincar, eles estão descobrindo. No caso das bonecas, se quebra o braço eles descobrem algo. Já com o tablet ficam sentados e não descobrem nada, [pois] ficam só passando o dedo.*

**Graduanda A:** *Não! Eles descobrem, porque eles são curiosos. Tudo que eles veem, tudo que vão fazer, é uma curiosidade. Eles estão descobrindo algo sim.*

**Pesquisador:** *E você graduanda B, acha que eles descobrem algo?*

**Graduanda B:** *Eu acho que sim. É aquilo que falei sobre o bagunçar. A gente está manipulando apenas um brinquedo porque todos querem usufruir daquela única coisa. Não é que ela não vá descobrir, mas é que tem como nós ficarmos sentadas e orientar como manusear, como brincar, como interagir. Dá para fazer a socialização. Dá para pedir para eles inventarem uma dança, desfile, brincar de jogo de dama, essas coisas.*

Há a manifestação de um choque de ideias entre as universitárias, certamente provocada propositalmente pelo pesquisador aos explorar as contradições mediante a comparação de suas produções que sob seu ponto de vista poderiam ser publicadas sendo que há nesse instante reflexivo uma abertura a possibilidade de pensar uma perspectiva de pesquisa de campo que viabilize publicações daqueles que são os sujeitos da pesquisa.

Há uma perspectiva anarquista que se desvela momentaneamente nas discussões ao falarem sobre o “quebrar o brinquedo” e “fazer algo” no *tablet PC* como descobridor de novidades no sentido de estarem em um fluxo de aprendizagem em movimento ao invés da modelização da escola tradicional e tecnicista. Diferente da representação comum em escolas assentadas em um paradigma de ensino que concebe a didática como “ficar em pé riscando um quadro com o giz ou pincel”, é possível inferir a partir das discussões que em

uma abordagem de ensino não diretiva há o procedimento de “sentar e olhar” viabilizando orientações personalizadas àquele que aprende.

**Pesquisador:** *Bem, estamos nos aproximando do fim, e queria agradecer por terem participado da pesquisa e que também se constituiu como uma atividade de extensão universitária.*

*No futuro, à medida que eu for escrevendo minha tese, se surgir alguma dúvida, por exemplo, “ah, a graduanda falou tal coisa e vou lá perguntar para solucionar uma dúvida”, então talvez eu procure vocês para solucionar alguma dúvida. Mas a princípio eu estou satisfeito, acho que a experiência foi positiva, para minha pesquisa foi muito positiva, eu coletei muita informação, muitas gravações de áudios que ainda estou transcrevendo, então acho que foi extremamente relevante para mim. Espero que tenha sido uma experiência positiva para vocês, embora de curta duração. Sou grato por terem participado, [e também] pela coordenadora ter permitido que eu pudesse comparecer lá na brinquedoteca e ter acompanhado vocês no uso do tablet PC.*

#### **4.2. Problematização dos dados da pesquisa de campo: a descrição fenomenológica**

Diferente do “assunto” pré-fenomenológico apresentado no subcapítulo anterior, faz-se necessário à produção da descrição fenomenológica visando à evidenciação do ser da presença da docência. Com base em Heidegger (2012, p. 197), o objetivo neste capítulo foi “mostrar e fixar em conceitos categoriais o ser do ente subsistente do interior-do-mundo” da brinquedoteca hospitalar com especial interesse nas coisas “providas de valor” – ser da presença da docência.

Entenda-se o provimento de valor na constituição de sentidos construídos por estudantes em pedagogia colaboradoras da brinquedoteca hospitalar e participantes desta pesquisa especialmente ao utilizarem o *tablet PC* junto às crianças.

Nesse contexto existencial a brinquedoteca se constituía como uma *mundidade* que, com base em Heidegger (2012, p. 199), trata-se de uma

“estrutura de um momento constitutivo do ser-no-mundo”. Com base em Forghieri (2004), neste subcapítulo empreende-se um *distanciamento reflexivo* (indissociado do envolvimento existencial) visando à produção de reflexões sobre os possíveis sentidos advindos da experiência vivida pelos sujeitos da pesquisa no uso do dispositivo *tablet PC*.

## 2. *Distanciamento reflexivo*

Após penetrar na vivência de uma determinada situação, nela envolvendo-se e dela obtendo uma compreensão global pré-reflexiva, o pesquisador procura estabelecer um certo distanciamento da vivência, para refletir sobre essa sua compreensão e tentar captar e enunciar, descritivamente, o seu sentido ou o significado daquela vivência em seu existir. Porém, o distanciamento não chega a ser completo; ele deve sempre manter um elo de ligação com a vivência, a ela voltando a cada instante, para que a enunciação descritiva da mesma seja a mais próxima possível da própria vivência. Tal enunciação, portanto, não deve ser feita em termos científicos e sim em linguagem simples, semelhante à que é utilizada na vida cotidiana (FORGHIERI, 2004, p. 60-61, grifo do autor).

Compreende-se, com base Heidegger (2012, p. 201), que *mundo* pode ser entendido como o todo do ente que pode subsistir no interior do mundo, o ser do ente, a região que abrange uma multiplicidade de entes, o mundo como “aquilo em que” “vive” um *Dasein* factual como tal e, finalmente, “mundo” designa o conceito ontológico-existencial da *mundidade*. No âmbito deste estudo há especial interesse na *analítica do sentido* constituída em um mundo com o ser do ente *docência*, considerando nessa tentativa de compreensão a multiplicidade desvelativa subjacente a todo e qualquer ente que progressivamente projeta o ser.

A *analítica do sentido* difere de métodos que fixam o observador (sujeito) e a paisagem sob observação (objeto) em um mapa linear.

Na *analítica do sentido* o pesquisador e a paisagem em mutação estão sob constituição simultânea e o ato de analisar está ligado à compreensão dos sentidos atribuídos ao meio ambiente existencial em que o pesquisador está inserido.

Para obter essa compreensão ocorreu o ato de utilizar uma analítica do sentido fenomenológico-existencial sobre sujeitos que estavam progressivamente se constituindo em agentes de seu meio. Infere-se que a

analítica do sentido do outro demanda um ato de analisar-se continuamente nos fluxos em que o pesquisador estiver se inserindo.

A partir do *envolvimento existencial* da pesquisa de campo, considera-se no âmbito deste subcapítulo de distanciamento reflexivo que ocorreu uma analítica mais efetiva do significado de mundo como desvelamento do ser do ente e simultaneamente *tempo-espço* de evidenciação de multiplicidades na constituição de *docência-com-pedagogia-brinquedista*.

Na apresentação dos dados ocorrida no subcapítulo anterior, foi utilizado o termo “dispositivo” para se referir especificamente ao aparelho eletrônico, ou seja, ao artefato técnico. Neste subcapítulo o termo “dispositivo” assumirá outro sentido, interligado à dimensão humana, enfim, trata-se do uso dos recursos multimídia do aparelho *tablet PC* para produzir momentos de inclusão educativa e de ludicidade que se constituíam em acontecimentos significativos na vida das crianças internadas no hospital. Portanto dispositivo neste subcapítulo precisa ser entendido como aquilo que em uso permitiu a produção de desejos pelo sujeito que no momento da utilização da técnica esclarece-se como um agente aprendente ativo e autônomo na apreciação de conteúdos que o projetavam para uma realidade paralela de ludicidade educativa em um plano cognitivo que suplantava a impessoal realidade hospitalar física e de procedimentos médico-clínico.

Nas últimas páginas deste subcapítulo há uma analítica do sentido a partir de produções textuais e de desenhos realizadas pelas acadêmicas. Em uma breve suspensão fenomenológica revelam-se abaixo alguns pré-conceitos acerca do por que da utilização dessas tarefas.

- **Paródia:** incentivo ao aprofundamento das relações das alunas com o *tablet PC* projetando uma subjetividade provocativa hilariante para o desvelamento de sentidos com marcas de reflexão sobre a experiência vivenciada;
- **Letra de música:** aprofundamento de relações com o ente pela via da descontração enunciativa.
- **Desenho:** projeção de uma face do ser que se constitui ou se constituiu no mundo da brinquedoteca mediante observação dos detalhes da circunvizinhança;

- **Poesia:** conforme Heidegger recorre-se à poesia quando há interesse em aprofundar a relação com um determinado ente. No caso deste estudo, tratar-se-á do ente da docência com a tecnologia digital.

#### 4.2.1. Distanciamento reflexivo sobre a primeira reunião de pesquisa

Neste primeiro distanciamento reflexivo destaca-se a atitude preventiva e respeitosa da coordenadora do projeto de extensão em se ausentar da primeira reunião de pesquisa. Embora sua ausência possa ser sentida por via da descrição de outra forma, relata-se que o pesquisador dialogou previamente informando-a da ênfase da pesquisa na constituição da docência das três graduandas bolsistas do projeto de extensão da brinquedoteca hospitalar.

Na redação dos textos que compõe os distanciamentos reflexivos optou-se por remeter dados técnicos às notas de rodapé, buscando com essa ação produzir um texto mais fluído na medida em que privilegia a dimensão humana no uso da técnica, com especialmente atenção na serenidade *para-com* os entes.

Com base em Pinel (2004), a escrita nesta tese tentará nomear sinteticamente alguns sentidos constituídos e/ou em constituição no cotidiano pesquisado, sendo cada agrupamento denominado de *Guia de Sentido* (GS).

**Guia de sentido - GS:** termo inventado por Pinel (2000; 2003). Refere-se a subjetividade afetiva (amizade; coragem; companheirismo; amor; compaixão; ser amoroso etc.) que se vivido (experenciado), metaforicamente acopla ao Guia, fornecendo sentido à vida, e que é apreendida e descrita pelo pesquisador, no modo que apreende, procurando fazê-lo o mais próximo às experiências do outro (sujeito da pesquisa). O GS ou Guia de Sentido é algo (valor, atitude, energia etc.) que move o ser a ser si mesmo no mundo. Também pode ser um instrumento de coleta e análise dos dados obtidos em uma pesquisa, onde se descreve esse algo ou outros valores, atitudes, energias etc. O GS pode também ser (des)velador de modos de ser em relacionamentos interpessoais de ajuda, seja nos Aconselhamentos, na Psicoterapia, na Orientação Educacional ou na Psicopedagogia, que ao ser dito e escutado, provoca mudanças nos modos de ser no mundo, de alguém (PINEL, 2000; 2003, apud PINEL, 2004, p. 1, grifo do autor).

No *Guia de Sentido* não se trata mais da descrição fenomenológica, mas sim de um processo pós-descricionário de *nomeação poética*. Neste contexto, nomear é o ato de empoderar sujeitos históricos (acadêmicas, pesquisador, crianças, dentre outros) e conferir legitimidade de sentidos às ações realizadas (ações de pesquisa, de uso do *tablet PC*, de depoimentos nas reuniões, dentre outras) que estão em tessitura na composição das *teias de aprendizagens inclusivas* produzidas pelos sujeitos em vias de tornarem-se agentes cognitivos e aprendentes em sua relação poética com o mundo.

O *Guia de Sentido* será apresentado ao final das descrições fenomenológicas para viabilizar um mapeamento em síntese da paisagem em mutação advinda da analítica do sentido. Ao final do subcapítulo 4.4, que será sobre os dados coletados na sétima e última reunião de pesquisa, pretende-se apresentar o *Guia de Sentido Ôntico*, que será a culminância da analítica do sentido. Nesse futuro gráfico, que será concebido como um *mapa sentimental*<sup>31</sup>, pretende-se agrupar os GSs para viabilizar consultas pontuais que viabilizem a produção de inferências de possíveis repercussões das interpretações produzidas para a construção de uma concepção de abordagem de ensino para o uso do dispositivo móvel *tablet PC* na educação.

Na primeira reunião de pesquisa havia demandas subjacentes por explicações técnicas básicas para utilização do *tablet PC*. Nessa demanda há uma explicitação objetiva de que há uma estrutura técnica que viabilizaria as atividades e que não poderia ser negligenciada. O ente *tablet PC* é então desvelado em todo o seu potencial técnico, pois são apresentados os principais recursos especialmente de multimídia. Certamente o potencial *humano-educativo* foi desvelado em termos de expectativas sobre o uso desse aparelho eletrônico e tão somente na existência prática é que ocorrerão encontros e desencontros de docência com a existência pré-descritiva ocorrida nessa primeira reunião. Segue abaixo o primeiro GS, o *Guia de Sentido Pesquisa*.

#### GUIA DE SENTIDO PESQUISA

- Coordenação da brinquedoteca respeitosa com a constituição da pesquisa;

---

<sup>31</sup> Em contraposição ao metafísico *mapa conceitual*.

- Pesquisador descreve o processo da pesquisa de campo;
- Estudantes consentem em participar;
- Escrita com ênfase na dimensão humana;
- Desvelamentos do potencial técnico do *tablet PC* para constituição de expectativas sobre o desvelamento do potencial *humano-educativo*.

#### 4.2.2. Analítica do sentido da percepção das acadêmicas sobre a brinquedoteca hospitalar

No que diz respeito à atuação na brinquedoteca com algumas alunas de cursos de Enfermagem e Nutrição, tal fato se mostrou apenas uma eventualidade no período da pesquisa e com muitos conflitos na permissão ou não das estudantes de cursos da área médica em assinarem o livro de relatórios diários sem terem comparecido na brinquedoteca. Há rasuras registradas no livro de relatórios em que as discentes em Pedagogia riscaram as assinaturas dessas outras alunas demonstrando uma interferência no registro de algo que se mostrava ilegítimo.

O surgimento de dúvidas sobre algumas perguntas do questionário se constituiu em uma das primeiras demandas pelo cuidado, tendo o pesquisador se manifestado prontamente em auxiliá-las sempre que se mostrou necessário devido à proximidade das questões que continham leves diferenças entre si, mas que mesmo que tênues se mostraram relevantes para a pesquisa. Portanto, diferente de pesquisas clássicas em que o pesquisador se manteria a distância para projetar uma pretensa neutralidade, houve a ação de aproximação do pesquisador ciente de que toda pesquisa possui subjetividades pré-conceituais, conforme discutido no capítulo Referencial Teórico-Metodológico desta tese.

A integração de respostas e separação singularizante se constituiu em um procedimento necessário para a produção de um novo *Guia de Sentido* na organização dos dados apresentados neste subcapítulo. Entenda-se “dados” como informações que se desvelaram ao longo da pesquisa, tais como as descrições registradas no diário de campo do pesquisador, as respostas a um questionário, depoimentos transcritos de gravações de áudios realizadas nas



reuniões com as discentes e poesias, letras de músicas, paródias e desenhos produzidos pelos sujeitos da pesquisa que progressivamente se constituíam em agentes nas experiências produzidas e/ou oportunizadas pelo uso do *tablet PC*.

Embora as alunas tenham informado um dado espaço-temporal referente ao tempo em que estavam atuando na brinquedoteca (um mês e quinze dias), esta pesquisa opta por problematizar informações *tempo-espaciais* porque as ações dos sujeitos no uso da técnica temporalizavam a experiência vivida projetando as crianças em realidades paralelas à realidade médico-clínica em que estavam simultaneamente inseridas.

Na tentativa de descrição da clientela atendida, é possível perceber um cuidado das mesmas ao empregar o termo “humilde” em suas respostas. Considera-se que o uso de determinados termos já se configura como um prenúncio de uma sensibilidade *para-com* o outro que deseja inclusão em momentos de atividades lúdicas e educativas. No horário descrito surge a *dimensão espaço-temporal* que mediante as ações das acadêmicas no uso do dispositivo *tablet PC* provocava a diluição e o insurgimento da *dimensão tempo-espacial*, pois as conexões que eram tecidas com a técnica temporalizavam os sujeitos, tornando-os agentes em uma realidade paralela aos problemas corporais que os afligiam. Nesse contexto temporalizante a liberdade emanava na produção de desejos dos sujeitos por momentos de autonomia em sua constituição nesse mundo da brinquedoteca hospitalar, embora isso não significasse o individualismo exacerbado, pois vez ou outra havia demandas pelo cuidado junto ao brincar das crianças sendo que as alunas demonstravam uma eminente disposição.

Em termos institucionais elas possivelmente ultrapassam a função primordial da brinquedoteca, sendo que se revela uma percepção da ressonância de suas ações em outros aspectos como a escuta de pais, quando eles relatam a condição humana de seus filhos ao receberem atendimento hospitalar e a necessidade de uma resposta corporal positiva delas pela via do sorriso, visando uma breve humanização de sua relação com o outro. É possível que o “mundo mágico em que a criança esquece que está doente”, pensamento empregado por uma das discentes em sua resposta, tenha início nesse contato com os pais e, em seguida, percorra as atividades educativas

e/ou lúdicas junto às crianças transformando as graduandas naquilo que Illich (1985) chama de *educadoras independentes*.

À medida que vai desaparecendo o mestre-escola, surgem condições que farão aparecer a vocação do educador independente. Isto pode quase parecer uma contradição nos termos, tão estritamente se tornaram complementares as escolas e os professores. O florescimento de educadores independentes será o que há de sobrevir se desenvolvermos os três primeiros intercâmbios educacionais e o que for necessário para seu pleno funcionamento, pois tanto os pais quanto <<outros educadores>> precisam de orientação, os autodidatas precisam de assistência e as redes precisam de pessoas para operá-las (ILLICH, 1985, p. 158).

#### GUIA DE SENTIDO *PERCEPTIVO*

- Compromisso com o espaço-tempo da brinquedoteca;
- Questionamento aproximativo para elucidação responsiva;
- Compreensão de um compromisso com o tempo-espaço da brinquedoteca;
- Cuidado terminológico na descrição do outro;
- Brinquedoteca como espaço de atividades com autonomia e sem libertinagem;
- Compromisso político-social junto ao outro e que produzia uma realidade *tempo-espacial* paralela e coexistencial.

A descrição da função da brinquedoteca hospitalar como despertadora de interesses em brincadeiras que remetem a criança à alegria em contraposição à tristeza expressam uma dimensão desvelativa devido o uso do termo “despertar” e uma dimensão de resistência ao apresentar a invenção de um momento diferente do estruturalmente estabelecido. Carinho, sorriso, respeito e atenção são termos levantados pela graduanda B e que se aproximam da alegria citada pela graduanda A e C. Inferem-se a partir dos enunciados manifestados pelas alunas, que essas duas dimensões caracterizam inicialmente o ser da presença da docência subjacente a esse cotidiano educativo e lúdico.

Em resposta a pergunta seguinte, uma delas afirma que o ato da brincadeira produz interesse em outras atividades e consideram que nesse contexto há aprendizagem. No entanto ressalva-se que não se trata de uma

aprendizagem de conteúdos escolares, mas sim uma aprendizagem de cunho educativo-lúdico. A dimensão educativa se refere à resistência ao cotidiano depreciativo de convívio com a doença que o brincar desencadeia e há então uma visão da brincadeira como ato de resistência ou “refúgio do medo, do egoísmo e da doença”, como descreve a graduanda B. Já a dimensão lúdica está ligada ao acolhimento da criança e a satisfação dos pais.

No entanto, em uma questão subsequente, as estudantes relataram que um ponto negativo da brinquedoteca é que não há reconhecimento social das ações realizadas nesse espaço por parte de alguns funcionários do hospital. Essa sensação de descontentamento foi relatada por uma delas ao informar que um médico considerava que ela deveria percorrer os arredores da brinquedoteca solicitando aos pais que não fumem no hospital ao invés de focar suas ações de acompanhamento da brincadeira de crianças no interior da brinquedoteca.

A brinquedoteca é reconhecida pelas mesmas como espaço de constituição de docência. A graduanda A vislumbra uma projeção de suas ações para a educação escolar demonstrando que está refletindo sobre conexões do ato de brincar em um possível processo de ensino-aprendizagem na escola. A graduanda B relata o simultâneo estado de aprender e ensinar, o que projeta possibilidades de constituir-se como uma professora-pesquisadora escolar. Já a graduanda C relata que está conseguindo estabelecer conexões com a teoria estudada na universidade nas ações realizadas junto às crianças e pais.

#### GUIA DE SENTIDO *DOCÊNCIA*

- Dimensão desvelativa de sentidos positivos sobre o objetivo da brinquedoteca;
- Dimensão de resistência aos pesares da finitude lembrada pela doença;
- Dimensão educativa por via da brincadeira como ato de resistência aos pesares;
- Dimensão lúdica por via do acolhimento da criança e satisfação dos pais;

- Dimensão de resistência ao baixo reconhecimento das ações da brinquedoteca;
- Dimensão de conexões do não escolar para o escolar e de relação prática-teoria.

#### 4.2.3. Distanciamento reflexivo sobre a experiência produzida na primeira semana de pesquisa de campo

Na escrita acerca do primeiro contato do pesquisador com o campo de pesquisa, considera-se que insurge o termo *engajamento* para a descrição desse momento. No entanto trata-se de um *momento em movimento*, pois o ato de engajar-se subjetiva e temporaliza a *ação-pesquisante*, conotando uma militância pelo desvelamento de uma docência encoberta.

A informação de que nem sempre há crianças comparecendo à brinquedoteca se contrapõe a expectativa de visualizações da atuação das discentes junto às crianças e, sempre que possível, utilizando o *tablet PC*. Constata-se nesse contexto uma dimensão de serenidade *para-com* o outro (crianças, pais e responsáveis) em deslocar-se até a brinquedoteca. No entanto foi possível constatar subsequentemente, em futuras observações, que há uma militância das graduandas em dirigir-se até a enfermaria para emissão oral de convites aos pais e responsáveis para que levem suas crianças à brinquedoteca.

Na ausência de atividades foi possível constatar a existência de um mural de desenhos desencadeador de lembranças de crianças que já estiveram na brinquedoteca. Brinquedos oriundos de doações e compras surgem na paisagem de depoimentos favorecendo lembranças acerca de possíveis dificuldades na obtenção desses recursos materiais.

No surgimento físico de uma criança na brinquedoteca insurge uma ação subjetivo-concreta de estar em disposição no cuidado junto ao outro que pode temporalizar-se em uma brincadeira. Já no cuidado institucional de um funcionário, descobre-se que o espaço-tempo demanda uma obrigação por alimentação em horário programado. Na permissão de entrega de um brinquedo para a criança levar consigo, eis a semente de uma possível

temporalização em outro ambiente embora as alunas assumam o risco físico de não verem o retorno do brinquedo no caso de ausência de devolutiva do objeto.

Surge então uma nova relação espaço-tempo visto que as estudantes demandam por certificação das experiências formativas que possivelmente terão na pesquisa de campo. Tal fato lembra que há uma estrutura de competitividade as aguardando no mercado de trabalho e que no futuro não só o conhecimento será avaliado, mas também a provável etapa de prova de títulos em processos seletivos para professor. O pesquisador, ciente dessa realidade estrutural subjacente à vida institucional moderna, reconhece a demanda e pretende então providenciar o registro de um curso de extensão universitária. Considera-se que a melhor forma de se lidar com essa estrutura certificadora moderna ocorre mediante medidas de boa convivência institucional aceitando alguns registros, mas buscando nessa relação combater pela via posterior da ação docente a impessoalidade que deseja impor-se e sobrepor-se a dimensão humana subjetiva.

Após o espaço-tempo de demanda institucional, há na disponibilização de dois *tablet PCs* um subjetivo interesse do pesquisador em incentivar a constituição de um *tempo-espaço* de tessitura de teias educacionais de aprendizagens inclusivas. A demanda por orientações técnicas, embora com brevidade, revela outra dimensão estrutural que não deve ser negligenciada e que evidencia novamente um espaço-tempo ao mencionar a duração da bateria como uma possível limitadora temporal de atividades com o *tablet PC*.

A experiência de uso do *tablet PC* pelas acadêmicas produzem conhecimentos acerca de *feedbacks* que os aplicativos emitem ao usuário e que incentivam a aprendizagem. O *tablet PC* possibilita uma aprendizagem auto-orientada e parece combinar bem com uma brinquedoteca que se apresenta como um local de aprendizagem aberta, onde a criança assume um papel ativo e autônomo na escolha dos brinquedos sob permitida participação dos pais que desejarem manter proximidade com suas crianças. Nesse contexto o termo “processo formativo” se descaracteriza sendo o conceito de *fluxo de transformação contínua* (SANT’ANA, 2008) mais apropriado para descrever essa relação com o dispositivo móvel junto à criança. A expectativa pela chegada de uma criança evidencia a abertura em mergulhar em um fluxo

sem direcionamentos determinados, mas tão somente em atitudes determinantes na medida em que surgirem demandas por intervenções mais pontuais.

A descrição da dimensão humana explicitada nesses fluxos é uma demanda que se apresenta factualmente ao pesquisador. A finitude das temporalizações demanda escolhas na escrita sendo que os relacionamentos humano-*tablet* em construção manifesta circunstância de insurgimento de uma docência sem terceirizações de explicações visto que os aplicativos do *tablet PC* apresentam *feedbacks* para incentivar a escolha de *respostas-percursos*.

É possível notar que diferente de um possível pré-conceito inicial, a docência com o uso da tecnologia *tablet PC* não está localizada nas estudantes. Trata-se de um ser da presença da docência *diluído* em termos de poder de orientação entre elas, as mães, o pesquisador e os próprios aplicativos desveladores de indicações sugestivas de utilização. O ser da presença da docência também se configura de maneira *compartilhada* entre esses quatro poderes na medida em que atuam individualmente e/ou coletivamente nas orientações ou coparticipações no uso dos aplicativos com as crianças. Nesse contexto existencial o ente da docência não suplantou o ser que ora se manifestava e que em um porvir poderá se desvelar em toda sua essência.

## GUIA DE SENTIDO *DOCÊNCIA II*

- Serenidade em aguardar o interesse da criança em deslocar-se à brinquedoteca;
- Serenidade na militância de emissão de convites por vindas à brinquedoteca;
- Exposição de atividades realizadas para emissão de lembranças desvelativas de novas ações e relações;
- Convivência institucional do espaço-tempo com o *tempo-espaço* relacional-subjetivo;
- Ser da presença da docência diluída em redes de poderes participativos;
- Ser da presença da docência compartilhada entre poderes de prontidão ou disposição – uma atitude.

#### 4.2.4. Distanciamento reflexivo sobre a segunda reunião de pesquisa

Nessa segunda reunião de pesquisa surge um depoimento que explicita o professor como um profissional que acumula tarefas de psicólogo. Ao relacionar esse fato com a escuta de mães que participam com seus filhos na brinquedoteca há uma manifestação de constituição de uma identidade docente, pois estão relacionando o professor à atuação delas na brinquedoteca.

As alunas demonstram interesse em cuidar da higienização dos brinquedos, no entanto fica explicitada uma ausência de disciplina rígida em realizar esse procedimento regularmente em todos os brinquedos, mas sim apenas nos que serão utilizados no momento.

A relação da experiência vivida na brinquedoteca com as teorias estudadas no curso de Pedagogia na universidade são estabelecidas especialmente com conteúdos de Educação Infantil que estão estudando em duas disciplinas curriculares.

Novamente o tema da docência se torna explicitado ao conceberem-na como integrando a pedagogia hospitalar, a prática de ensino como professor e o trabalho de um brinquedista. A partir dos depoimentos e observações da pesquisa de campo é possível conceber as seguintes especificidades dessas funções emanadas a partir da existência das graduandas:

- O *pedagogo* hospitalar se manifesta na escuta das mães, das crianças, de funcionários e da coordenadora do projeto de extensão, na higienização do ambiente, na recepção das crianças ao posicionar o soro na haste e direcioná-las para sentar-se com cuidado, no registro de relatórios diários, nas convocações dos pais para que permaneçam na brinquedoteca ou arredores, na ida à enfermaria para emitir convites orais para que os pais levem as crianças à brinquedoteca, dentre outras.
- A prática de ensino como *professor* surge no momento de direcionamentos pontuais, embora sempre na adjacência de não intervenções no brincar da criança. Esses direcionamentos geralmente ocorriam em aplicativos com potencial educativo escolar em que as

estudantes percebiam a possibilidade de ensino de conteúdos especialmente de alfabetização ou artes;

- O *brinquedista* seria o organizador de uma brincadeira e que cuida para que a experiência seja positiva, assumindo uma postura de prontidão para evitar acidentes. O brinquedista brinca junto com as crianças caso seja convidado e não deve intervir na lógica do brincar inventado por elas.

É possível inferir que o ser da presença da docência integra as funções de *pedagogo-professor-brinquedista* e que a separação ocorrida acima se constitui apenas para fins de compreensão desse contexto existencial, pois tais funções ocorrem simultaneamente e são indissociáveis. Especificamente quando ocorre o uso do *tablet PC* é possível perceber que os conteúdos estão localizados no aparelho eletrônico e não no adulto (acadêmica, mãe, pesquisador). Nesse contexto infere-se que o papel do adulto deve se basear no cuidado de si ao assumir múltiplas funções e no cuidado junto ao outro mediante convites a aprendizagem no brincar e prontidão para orientações que aproximam.

### GUIA DE SENTIDO *DOCÊNCIA* III

- Manifestação do ser da presença da docência na brinquedoteca mediante a escuta sensível da fala de mães;
- Manifestação do ser da presença da docência como integradora de funções de *pedagogo-professor-brinquedista*;
- Manifestação do ser da presença da docência como facilitadora de aprendizagens no brincar.

#### 4.2.5. Distanciamento reflexivo sobre a experiência produzida na segunda semana de pesquisa de campo

Na recepção de uma criança de nove anos manifesta-se novamente a prontidão/ disposição da docência (pelos seus modos de ser da presença) pela inclusão em alguma atividade. Nesse contexto é possível utilizar um acessório



que melhoraria a usabilidade, pois permite ao usuário posicionar o *tablet PC* em duas posições de inclinação que favorecem a visualização de conteúdos e digitação. Assim a técnica pode ser apropriada pelo sujeito de tal forma que se dilui no ambiente e permite ao usuário focar sua atenção nos conteúdos em exibição. No contexto de exibição de conteúdos o aparelho desaparece do plano cognitivo do sujeito e o que efetivamente flui é a aprendizagem no uso dos aplicativos permitindo-o se constituir em um agente de seu meio apreensivo. No entanto isso não significa um movimento individualista visto que a estudante em docência mostra-se conectada a um viés de auxílio no brincar sempre que a demanda por aproximação se mostra necessária.

O manuseio realizado pela criança provoca certo receio na mãe de que o aparelho possa ser quebrado. Tal fato traz à tona que há outra estrutura subjacente à ação dos sujeitos, que será denominado efemeramente de *receio-preventivo* sendo mais um dos modos de ser da presença da docência. Essa manifestação também se torna evidente devido às demandas permanentes por higienização dos brinquedos. No caso dos *tablets PCs* o próprio pesquisador adquiriu um produto e flanela para higienizá-los antes e ao final das atividades e, portanto o receio-preventivo manifestando naquele que realizou a pesquisa de campo.

Em dado momento a aluna pressiona o botão *home* para retomar a área de aplicativos e assim apresentar um *menu* com dezenas de opções. Embora ela própria selecione um aplicativo, esse procedimento se configura como uma apresentação das funcionalidades do aparelho e que permitirá ao sujeito ganhar autonomia no uso. Na abertura de possibilidades de autonomia surge uma leitura *zapping* em que a criança não se concentra em um aplicativo por muito tempo e logo se desloca pela abertura de outro. Neste contexto insurgem basicamente duas compreensões possíveis acerca do fenômeno. Um primeiro entendimento reacionário tende a insurgir com um pré-conceito de que apenas a leitura linear e concentrada em um tipo de conteúdo específico como texto ou imagens é válida para a construção de conhecimento. Um segundo entendimento progressista dirá pré-conceitualmente que se trata de uma leitura *zapping* cuja característica é a não linearidade do acesso e leitura de conteúdos variados (multimídia) e inclusive integrados (hipermídia).

A atenção da mãe e da discente e por que não dizer do pesquisador demonstram a manifestação de uma docência com características de acompanhamento atencioso e auxiliativo sendo a atitude de disponibilidade subjacente a essas características.

O levantar-se da estudante diante da proximidade do horário de encerramento das atividades da brinquedoteca lembra mais uma vez que a estrutura da impessoalidade do espaço-tempo institucional dissipa momentaneamente o *tempo-espaço* dos sujeitos que se constituíam autenticamente como agentes de aprendizagem.

No dia seguinte surge um novo objeto na percepção do pesquisador até então não considerado como objeto de análise para a pesquisa: trata-se dos relatórios produzidos pelas mesmas e que descrevem o funcionamento da brinquedoteca. Há então um desvelamento de pesquisa acerca de uma nova possibilidade de complementação das descrições fenomenológicas.

No relato da aluna sobre um desentendimento insurge um contexto desconstrutivo da brinquedoteca como um espaço em que atue com objetivos específicos. Mediante a solicitação de um médico que expande sua função para os arredores da brinquedoteca percebe-se um sentimento de irritação com o ocorrido trazendo à tona a demanda por maior reconhecimento da importância das atividades realizadas nesse espaço. A constituição da docência depara-se então com um momento de tensão institucional que se desconstruiu com o passar dos dias. Outro momento de tensão analisado diz respeito à programação de procedimentos médicos que podem fazer com que a criança se ausente da atividade lúdica desenvolvida na brinquedoteca.

Na ausência do menino devido uma leve queda do *tablet PC* sobre a mesa, insurge novamente a manifestação do receio-preventivo com o estranhamento perante a ocorrência física e sonora da queda. Tem-se então na ociosidade da brinquedoteca o resultado de uma estrutura espaço-temporal se sobrepondo momentaneamente a temporalização daquele que poderia se constituir em um agente aprendente.

Durante esse dia continuou existindo uma tensão no uso do *tablet PC* entre um menino de nove anos e sua mãe, sendo que ao final do dia essa relação se manifestou em sua essência mediante ações de deslocamento físico do aparelho na direção ora de um, ora de outro. Diante desse contexto ocorreu

novamente à manifestação de uma docência com abertura para cuidar em caso de demanda por uma intervenção pontual que resolvesse um conflito mais acirrado, mas que se mostrou no ambiente na comunicação respeitosamente ocorrida sobre o encerramento das atividades do dia.

#### GUIA DE SENTIDO *DOCÊNCIA* IV

- Docência em estado permanente de abertura para cuidar auxiliando no incentivo à autonomia na aprendizagem de conteúdos digitais;
- Docência com atenção respeitosa ao *receio-preventivo* dos sujeitos em vias de se tornarem agentes de seu meio, especificamente o meio lúdico digital;
- Constituição de uma identidade de *docência-resistente* perante momentos de tensão institucional, médica e com as mães (conflitos com os filhos e ausências).

#### 4.2.6. Distanciamento reflexivo sobre a terceira reunião de pesquisa

Nessa reunião o pesquisador comunica que ocorreu o encaminhamento do registro de um curso de extensão universitária referente à aprendizagem que estiver advindo desta e de outras reuniões que ainda ocorrerão bem como da pesquisa de campo que se constitui em experiências práticas sob orientação do pesquisador. A emissão de certificado nos remete ao fato de que há uma estrutura institucional para ingresso de docentes em escolas públicas e privadas que geralmente solicita certificações em alguma etapa do processo seletivo. Embora a reunião tenha interesse na temporalização do humano para projeção do ser, esse espaço-tempo institucional vem à tona para interromper momentaneamente essa possibilidade *tempo-espacial*.

Tal como o pesquisador descreveu fenomenologicamente no Guia de Sentido Docência III, as estudantes também perceberam o *receio-preventivo* dos pais em relação ao novo, mas, no entanto acrescentaram que notaram um estranhamento dos pais em relação ao pesquisador ao citarem “aquele homem”. É possível que tal estranhamento esteja ligado ao gênero masculino

sendo que isso geralmente tem ocorrido no caso de professores do gênero masculino que tem ocupado cargos de professores da Educação Infantil. Certamente há neste contexto um estranhamento advindo provavelmente do processo de feminilização do magistério que criou um território de poder representacional de que o ensino junto às crianças pertenceria às profissionais da educação do gênero feminino.

Há um relato sobre o menino que não aceitou o momento de derrota em um jogo de tabuleiro e decidiu sair do jogo. Esse fato ocorrido merece atenção em uma reflexão sobre o uso de jogo educacional com crianças, pois a maioria desses jogos tem sido desenvolvida para favorecer a vitória do usuário. Infere-se então que há uma possível demanda pela constituição de uma docência cujo professor não deve se ausentar de uma intervenção na brincadeira ou após a finalização do jogo e tente dialogar com a criança sobre a importância de se lidar com serenidade em derrotas e vitórias ao estabelecer conexões com a vida social.

Em uma nova questão a ser emitida às alunas elas perguntam sobre a qualidade de suas respostas. O pesquisador valoriza esse *feedback* para informá-las que não está trabalhando em sua pesquisa de campo com a ideia de “certo” e “errado”. Há uma tentativa do pesquisador de suspender seus pré-conceitos a fim de que a existência das mesmas com o *tablet PC* seja o fundamento do desvelamento das possibilidades de docência com a técnica.

Surge então uma discussão sobre o uso do jogo na educação escolar. A graduanda A se mostra muito favorável, sendo que em outro momento relatou que tem filhos e vários videogames em casa. Já as demais estudantes demonstram *receio-preventivo* sobre a inserção desses recursos na escola. A graduanda A relata casos de violência noticiados pela imprensa acerca da possível influência dos jogos, embora discorde da generalização desses casos, e demonstre *receio-preventivo* por estar ciente do estranhamento que pode ocasionar algum processo judicial. No entanto destacam-se de sua fala as menções a “brincar junto”, “ouvir” e “debater”. A partir desses termos problematiza-se uma possível solução pedagógica para esse contexto do jogo na educação escolar que seria a ação do professor em dialogar com os sujeitos de que se trata de uma brincadeira, escutando-os sobre o que representaria as ações realizadas na vida social. No entanto na educação escolar há conteúdos

programáticos e tais jogos provavelmente demandaram um planejamento intenso do professor para direcionar a experiência digital vivida com o propósito da formação cidadã e para o mercado de trabalho.

Em uma análise do sentido sobre se há uma idade mais adequada para o uso do *tablet PC* infere-se que as alunas não apresentam preconceitos, mas tão somente pré-conceitos de que a criança exercerá grande autonomia no uso do aparelho eletrônico. Também não ocorreu preconceito em uma questão sobre o uso individual ou coletivo, embora certamente manifestassem um pré-conceito de que o uso dependerá do tipo de conteúdo em exibição.

No caso da autonomia foi possível constatar que embora haja crianças com baixa coordenação motora no uso inicial de determinados *softwares*, as discentes certamente percebem que a criança em pouco tempo supera esse que seria pré-conceituosamente um obstáculo maturacional.

Já em relação ao uso individual ou coletivo certamente há conteúdos como vídeos que favorecem a apreciação por duas ou mais crianças e há aplicativos de desenho que demandam um uso individual, mas também não pode ser ignorado o fato de que em certo dia a brinquedoteca esteve com quatro crianças no recinto e esse fato espaço-temporal certamente demandou dos sujeitos adaptações à conjuntura estrutural.

Há um pré-conceito acerca da introdução do *tablet PC* na educação ligada às clássicas representações de que ajudará na aprendizagem e de que é necessária a qualificação do professor. No caso da aprendizagem há questões que precisariam ser abordadas pelas instituições, sendo de fundamental importância a prévia seleção de conteúdos de acordo com o propósito de formação. Já existe uma intensa produção de conteúdos multimídia adaptados para *tablet PC*, no entanto considera-se que ainda há grande demanda pela produção de aplicativos e conteúdos em língua portuguesa. Já em relação à formação docente, problematizando ainda em um possível contexto da educação escolar dos sistemas de ensino, certamente uma orientação inicial se mostra necessária, mas é importante salientar a necessidade de discussões não somente sobre a dimensão técnica, mas também sobre a dimensão humana e política sendo que essas três dimensões foram objeto de estudo de Candau (1988).

Ao discutir com as estudantes sobre a adoção de livro didático digital pelo sistema de ensino, há um acalorado pré-conceito e defesa veemente do livro impresso. Nesse momento insurge um pré-conceito de que não é possível sublinhar e fazer anotações, mas o pesquisador lembra que mostrou um aplicativo que permite realizar essas ações. A partir dessa experiência discursiva problematiza-se se os atuais e futuros professores estão refletindo sobre o fato de que grande parte das crianças que desde a infância têm acesso à leitura na tela digital não estão apresentando estranhamento, sendo que nesse novo contexto digital há um novo tipo de leitura chamada *zapping* e que a escrita digital não pode ser categorizada como inferior à escrita cursiva.

Neste encontro ocorreu a solicitação de uma tarefa e em outras reuniões serão solicitadas outras. No final de sua vida acadêmica, Martin Heidegger acreditava que quando o ser humano deseja aprofundar a sua relação com um ente, é necessário recorrer à poesia. Nesta pesquisa de campo pretende-se que em uma das tarefas as alunas recorram à poesia para aprofundar a relação da docência com o *tablet PC*. No entanto o pesquisador acredita que há outros tipos de produções como a letra de música, a paródia e o desenho ou outro objeto simbólico que também podem colaborar para o aprofundamento da relação do ser humano com um ente e por isso também solicitará tarefas sobre esses tipos de conteúdo.

#### GUIA DE SENTIDO *DOCÊNCIA V*

- *Receio-preventivo* de certificação para que as acadêmicas possam projetar-se futuristamente em uma atuação em espaço-tempo institucional escolar;
- *Receio-preventivo* preconceituoso dos pais advindo de uma possível representação de que há no gênero feminino uma predestinação especial à docência junto à criança;
- *Receio-preventivo* de dualismos vitória-derrota das crianças em um jogo e certo-errado das graduandas em suas respostas ao pesquisador;
- *Receio-preventivo* judicial afim de que o diálogo franco possa prevenir processos judiciais em caso de uso de jogos na educação escolar;

- *Receio-preventivo* em reflexões sobre uma possível docência com o *tablet PC* na educação escolar sendo abordadas as seguintes temáticas: Conteúdos adequados a atividades individuais e em grupo, autonomia na atividade, superação no uso do aparelho mediante melhoria rápida da coordenação motora, aprendizagem significativa, formação docente e as representações advindas do pensar sobre a leitura *zapping* e dos novos tipos de escrita na era digital.

#### 4.2.7. Distanciamento reflexivo sobre a experiência produzida na terceira semana de pesquisa de campo

Na terceira semana de pesquisa de campo o cansaço com as atividades curriculares obrigatórias do curso de graduação em Pedagogia levam as discentes do sétimo período à exaustão. Esse fato esteve especialmente ligado ao estágio curricular obrigatório que além das atividades na escola demandam planejamento de atividades diárias bem como de planos de aula e realização de um projeto de intervenção. Embora estejam cursando outras disciplinas ficou ocasionalmente evidente em seus depoimentos em conversas paralelas na brinquedoteca e momentos pré-reuniões e pós-reuniões que a disciplina de estágio era a que mais lhes dariam maior trabalho acadêmico no mês de junho. Devido o desgaste físico e mental delas em diálogo com a coordenadora do projeto decidiram então que não ocorreria à abertura da brinquedoteca por duas semanas consecutivas.

Esse fato demonstra que os desgastes ocasionados por estudos em um curso e deslocamentos para outras atividades em outra instituição, nesse caso uma escola de Educação Infantil para estágio curricular obrigatório, demonstra que uma carga excessiva de trabalho pode ocasionar problemas para o bom desempenho do trabalho docente, seja ele na escola ou em uma brinquedoteca hospitalar. Concebe-se que essa exaustão tem sido detectada em profissionais do ensino de diferentes sistemas educacionais. Nesse contexto, como se trata geralmente de contrato de trabalho, os professores têm recorrido à licença

médica, pois obviamente não possuem a flexibilidade que as estudantes dispõem por estarem inseridas em uma atividade acadêmica. Mediante essa experiência de ausência, prescreve-se reflexivamente que para um docente ou estudante de graduação adquirir conhecimentos didático-pedagógicos acerca do uso do *tablet PC* na educação é necessário que haja tempo reservado aos estudos sobre informática educativa e planejamento de ensino de conteúdos apropriados para uso nesse aparelho eletrônico. Esse fato desvela então a necessidade dos sistemas de ensino produzirem uma possível interface textual de reflexões didáticas contendo inferências sobre a possível constituição de uma abordagem de ensino para o uso do *tablet PC* na educação escolar considerando então a demanda por efetivo tempo para os estudos e tempo de planejamento.

#### GUIA DE SENTIDO *DOCÊNCIA VI*

- *Receio-preventivo* de cansaço inviabilizador de *prontidão-auxiliativa* junto às crianças em caso de presença física das graduandas na brinquedoteca.

#### 4.2.8. Distanciamento reflexivo sobre a quarta reunião de pesquisa

Nessa reunião ocorreu a apresentação do objeto que representasse a relação que a aluna estava estabelecendo com o uso do *tablet PC* na brinquedoteca. Poderia ser qualquer objeto. As três acadêmicas optam pelo uso de textos, sendo que em duas tarefas há algum desenho ou figura ilustrativa.

A graduanda A escreveu um texto dentro de um desenho de *tablet PC* com interface Android (ANEXO J). Segue abaixo a transcrição do texto cursivo para o digital.

*A minha relação com o tablet tem uma história com a aprendizagem, pois através dos programas educativos e leitura pude ter melhor motivação para desempenhar as atividades na brinquedoteca com as crianças (Graduanda A).*



Percebe-se que a origem da manifestação da *prontidão-auxiliativa* da docência na brinquedoteca também foi motivada pelo uso de aplicativos do *tablet PC* sendo essa micro-história de constituição da graduanda A um movimento revelador de aprendizagens. No entanto é possível desvelar do uso do termo história um sentido temporalizador, pois se trata de uma história em fluxos de experimentações e não como fato consumado.

Já a graduanda C produziu dois textos utilizando duas imagens ilustrativas. Um texto representa “o antes” mediante imagem do lendário *Lobisomem* e o outro texto representa “o depois” com o uso da imagem do conto “*A Bela e a Fera*” (ANEXO I).

A graduanda C apresenta sua experiência com o *tablet PC* como uma transição paradigmática do *receio-preventivo* insegurança para a *prontidão-auxiliativa* despreocupação. Segue abaixo a transcrição do texto impresso para o digital.

### **ANTES**

*Segundo a lenda contada pelos mais velhos, o lobisomem é um homem que em noites de lua cheia se transforma em lobo e fica uivando para a lua. Não se isso é verdade, mas, desde pequena até hoje tenho medo desse monstro, então passei a associar que é desconfortável para mim com o lobisomem.*

*Gosto de aprender coisas novas [e] não tenho medo de desafios, mas o tablet assim como qualquer outro aparelho que esteja relacionado com a informática me deixa insegura (Graduanda C, no texto “O Antes”).*

### **DEPOIS**

*Agora é diferente, após uma aula ministrada pelo professor Alex sobre como usar o tablet, percebi que o “lobisomem” nem é tão assustador como eu pensava.*

*O tablete é um aparelho que além de lindo é fácil de ser usado e com uma vantagem, posso mexer o quanto quiser sem a preocupação de desconfigurar, pois basta um clique em um botão e tudo se resolve.*

*Depois de ter a oportunidade de estar convivendo um pouco mais de perto com esse aparelhinho, e ver como é divertido e importante o mundo das novas tecnologias, já posso afirmar que arriscaria sem medo, a dar umas voltinhas de braços dados com a “fera” (tablet) (Graduanda C, no texto “O Depois”).*

Destaca-se do *receio-preventivo* de insegurança o interesse em aprender sem medo do desafio, mas que a ausência de domínio da técnica incentiva um pré-ocupação com o temor do que poderá ocorrer durante o uso na brinquedoteca. Destaca-se subsequentemente que a desconstrução do temor pela transição para uma *prontidão-auxiliativa* de despreocupação foi possível inicialmente devido um *contato-explicativo* com o pesquisador e o *contato-de-experimentações* no uso desse aparelho eletrônico que exigia apenas o toque para abertura e uso de aplicativos e oferecia baixo risco de desconfiguração<sup>32</sup>.

Por fim há apresentação do texto da graduanda B que o redigiu na própria reunião enquanto as graduandas A e C apresentavam as produções. Conforme analisado anteriormente, provavelmente esse fato se deve à sobrecarga de atividades curriculares da graduação, mais especificamente de estágio supervisionado na escola. Segue abaixo a transcrição do texto manuscrito (ANEXO H) para o digital.

#### **TABLET A TECNOLOGIA**

***Ao alcance de crianças de nível social diversos, através da parceria com a***

***Brinquedoteca do Hospital Regional X***

***Luz de Picos tem proporcionado momentos***

***Extraordinários às crianças que se encontram***

***Tristes por estarem dodói, podem ter o contato físico concreto com esse aparelho que através dos programas educativos, proporcionaram o conhecimento em habilidades antes não percebidas por essas crianças (Graduanda B).***

---

<sup>32</sup> Para a pesquisa de campo o pesquisador realizou uma configuração no sistema habilitando a exigência de senha para apagar aplicativos.

A graduanda B gosta de redigir acrósticos e produziu um mediante o emprego de frases que iniciavam com as letras da palavra *tablet*. Destaca-se de seu texto a menção aos “momentos extraordinários”, pois evidencia o potencial desse aparelho eletrônico quando utilizado como um dispositivo para o incentivo de aprendizagem significativa e construção de habilidades no uso de aplicativos e apreciação de conteúdos digitais. É possível perceber também na produção da graduanda A um reconhecimento acerca de uma possível inclusão digital e social na pesquisa de campo ao permitir o uso do *tablet PC* por crianças de diferentes níveis sociais que ocasionalmente estão internadas no hospital.

#### GUIA DE SENTIDO *DOCÊNCIA VII*

- *Prontidão-auxiliativa* motivada pelo uso de aplicativos do *tablet PC*;
- *Contato-explicativo* e *contato-de-experimentações* para a transição paradigmática de um *receio-preventivo* de insegurança para uma *prontidão-auxiliativa* despreocupada com a técnica e pré-ocupada com a inclusão em momentos de aprendizagem significativa.

##### 4.2.8.1. *Distanciamento reflexivo sobre a experiência produzida pelo cancelamento da quarta semana de pesquisa de campo*

Na semana seguinte a quarta reunião de pesquisa não ocorreu pesquisa de campo, assim como na terceira semana de pesquisa. Esse fato tão somente permite problematizar que a sobrecarga de atividades curriculares da graduação em Pedagogia paralelamente às demandas por ações presenciais na brinquedoteca interfere negativamente nas discentes, especificamente na geração de cansaço físico e mental. Nesse contexto considera-se que ocorreu então uma nova manifestação de *receio-preventivo* de cansaço e que o sentido construído nesse desvelamento esteja ligado a perspectiva de que a ausência física seja uma *presença-metodológica* em função do cuidado de prevenir-se de *estar-em-estado* fútil em um espaço pró-inclusivo que demanda uma docência de *prontidão-auxiliativa*.

## GUIA DE SENTIDO *DOCÊNCIA* VIII

- Segundo *receio-preventivo* de cansaço inviabilizador de *prontidão-auxiliativa* junto às crianças em caso de presença física das alunas na brinquedoteca.

### 4.2.8.2. *Distanciamento reflexivo sobre o cancelamento de reunião de pesquisa*

Devido à ausência de atividades na brinquedoteca hospitalar naquela que seria a quarta semana de pesquisa de campo, o pesquisador optou pela postergação da reunião. Considera-se que nesse caso foi o pesquisador quem manifestou um *receio-preventivo* de serenidade *para-com* o outro em sua constituição em espaços-tempos curriculares e de planejamento diários de atividades para o cumprimento de carga horária em um estágio curricular obrigatório. O prolongamento da pesquisa de campo até a primeira semana do mês subsequente significou que as últimas duas semanas do corrente mês se constituíram em uma pausa reflexiva com prévia prescrição de tarefas de produção de poesias, paródias e charges para apresentação nas próximas duas reuniões.

## GUIA DE SENTIDO *PESQUISA* II

- *Receio-preventivo* sereno *para-com* as acadêmicas em estágio curricular obrigatório e prescritivo de tarefas para a produção de reflexões nas próximas duas reuniões sobre a docência com o *tablet PC* junto às crianças participantes da brinquedoteca.

### 4.2.9. *Distanciamento reflexivo sobre a experiência produzida na quarta semana de pesquisa de campo*

Ao chegar à brinquedoteca a leitura se faz presente. Trata-se da graduanda A lendo textos acadêmicos. Ao perceber que as temáticas eram a

didática e legislação educacional, o pesquisador pré-conceituosamente supõe que servirão para o cumprimento de atividades curriculares ou para algum concurso público. A chegada do pesquisador estimulou-a a comparecer na enfermaria. A mesma desvelou um *receio-preventivo* de compromisso com a brinquedoteca, no entanto sob certa pressão por visualizar o pesquisador.

A *prontidão-auxiliativa* da graduanda A se fez presente ao aproximar-se de uma criança, no entanto caracterizou-se subliminarmente em prévia impessoalidade por advir de um sentimento de obrigação em ter que orientar a criança visto que está sendo observada pelo pesquisador. Não há dúvidas neste momento de que a relação de poder do pesquisador sob a aluna se fez presente, mesmo que anteriormente o pesquisador ter informado que não está ali para fiscalizar, mas sim para realizar experiência de uso do *tablet PC* sempre que houver viabilidade. É possível que a retomada das atividades após duas semanas de pausa pode ter ocasionado um distanciamento físico que colaborou no estranhamento deste dia. Aparentemente no dia seguinte o estranhamento se desfez, pois a estudante voltou a agir rotineiramente junto a uma criança de oito anos de idade.

A orientação universitária-pesquisador-pais demonstra mais uma vez que a docência não está localizada em um sujeito, mas sim em agentes cognitivos humanos e técnicos.

A declaração de uma estagiária de enfermagem sobre sua facilidade em aproximar-se da criança quando estão usando o *tablet PC* mostra que há uma real percepção de que nesse momento as crianças habitam uma realidade paralela às enfermidades que lhe afligem. Já na pergunta da mãe sobre o preço do aparelho eletrônico desvela um interesse em adquiri-lo.

Nas reclamações da mãe sobre o atendimento médico ao dedo de sua filha, no interesse de uma das mães em ir ao banco, no choro de uma criança devido o distanciamento dessa última mãe e na proximidade do horário de encerramento das atividades da brinquedoteca, há o insurgimento de um cotidiano institucional e impessoal que impedem momentaneamente as possíveis temporalizações dos jovens sujeitos em agentes aprendentes.

- *Receio-preventivo* de compromisso institucional da aluna com a brinquedoteca sob influência espaço-temporal do pesquisador;
- Estrutura espaço-temporal de um cotidiano institucional e impessoal é um impeditivo momentâneo para as possíveis temporalizações dos jovens sujeitos em agentes aprendentes;
- Ser da presença da docência diluída em redes de poderes participativos e compartilhada entre poderes de prontidão-auxiliativa (acadêmicas, pesquisador e pais das crianças participantes da brinquedoteca).

#### 4.2.10. Distanciamento reflexivo sobre a quinta reunião de pesquisa

Nessa reunião ocorreu a manifestação de um *receio-preventivo* sobre perda de brinquedos. As mesmas relataram a proibição de entrada no hospital portando bolsas. Após essa informação o pesquisador também passou a adequar-se às exigências, levando os dois *tablets PCs* em uma sacola plástica transparente. No entanto esse *receio-preventivo* é manifestado com certa irritação, projetando um clima de suspeição institucional não somente sobre os pais das crianças e funcionários, mas também sobre as próprias estudantes acerca de si.

Em seguida ocorreu novamente um relato de que não há um reconhecimento institucional positivo de médicos do hospital acerca das atividades realizadas na brinquedoteca. A manifestação de uma identidade de *docência-resistente* se fez presente ao relatar um processo de constituição do território da brinquedoteca como espaço-tempo de poder da Pedagogia. De maneira específica, elas relataram às estudantes de outras áreas de conhecimento que a brinquedoteca era um Centro de Apoio Pedagógico e informaram a proibição de interferência nas brincadeiras das crianças. Essa manifestação instituinte é reveladora de uma identidade docente advinda de fluxos transformação contínua em que vivenciaram momentos de imersão das crianças em realidades paralelas lúdicas e que se opõe a processos

institucionais e burocráticos de impessoalidades produtoras de inautenticidade junto ao outro.

Em uma questão sobre a interferência no brincar em jogos de regras, insurgem pistas de uma constituição de um procedimento metodológico quando a graduanda relata que pode ocorrer um diálogo junto à criança tão somente quando ela permite e sem definição de regras. A partir de seu depoimento é possível inferir que o brincar se constitui em um fenômeno com um modo de funcionamento próprio. Já a criança inserida nesse contexto, constitui-se em um agente desse meio e com total autonomia para desvelar-se em realidades paralelas lúdicas em contraposição à realidade médica impessoal.

Há então o início da apresentação da tarefa de produção de uma poesia ou poema de cada uma das duas graduandas que compareceram à reunião.

No primeiro poema (ANEXO K), de autoria da graduanda C, é possível perceber primeiramente uma descrição das características técnicas do aparelho ao afirmar que é “pequeno, leve e prático”. Em seguida há uma descrição do potencial digital ao empregar os verbos “acessar, visualizar, jogar, compartilhar, ler, ouvir, assistir”. Há em seguida uma compreensão de que essas são apenas algumas das funções. Destaca-se novamente uma característica técnica de portabilidade. Ela compreende que esse aparelho eletrônico pode se constituir em um dispositivo que permite ao usuário percorrer um “mundo fantástico de brincadeiras e diversões”. Na escrita a partir da pesquisa de campo ocorreu a denominação de *realidade paralela lúdica* em contraposição a realidade institucional impessoal da enfermaria do hospital. Em seguida a graduanda C destaca o apego devido o fácil manuseio, a cativação mediante experimentações e no toque sensível em aplicativos há uma possibilidade de imersão em um “mundo espetacular” disponível no *tablet PC*.

No segundo poema (ANEXO L), de autoria da graduanda A, é possível perceber que a descrição do *tablet PC* como um aparelho eletrônico que habita o meio e mostra possibilidades de trilhar novos caminhos que permitem convites a *estar-aprendendo* e alterando a forma como opera a cognição humana acerca da realidade estabelecida ao redor do sujeito. Na escrita a partir da pesquisa de campo essa característica de aprendizagem foi denominada de *fluxos de transformação contínua*, termo utilizado pelo estudo de Sant’Ana (2008). A acadêmica então compreende que quanto maior o

aprendizado com o *tablet PC*, maior se torna a percepção da importância de inclusão desse dispositivo na docência realizada na brinquedoteca, embora ela empregue o termo “vida” permitindo uma compreensão de que a experiência está permeando uma constituição junto a um mundo que não se restringe a brinquedoteca.

#### GUIA DE SENTIDO *DOCÊNCIA X*

- Constituição de uma identidade de *docência-resistente* perante momentos de tensão institucional de proibição de entrada com bolsas e de não reconhecimento da importância das atividades para as crianças internadas;
- Constituição de um território existencial instituinte advindo da manifestação de poder da identidade de *docência-resistente*;
- Reconhecimento do *tablet PC* como um dispositivo que permite produzir uma *realidade paralela lúdica* e inserir o sujeito em um *fluxo de transformação contínua* em que se torna progressivamente um agente de seu meio.

#### 4.2.11. Distanciamento reflexivo sobre a experiência produzida na quinta semana de pesquisa de campo

No primeiro dia de pesquisa foi observado o uso de um aplicativo de pintar em que após o toque na tela a criança observava seu dedo na curiosidade de saber se sujou. Esse fato permite uma compreensão de que a experiência tátil, embora sem textura, faz com que o usuário imaginariamente desloque-se para uma experimentação sensorial para além da resposta imediata que o toque físico desencadeia. Infere-se que essa seja uma das características que diferencie uma experiência de pintar e desenhar no *tablet PC* em comparação com a experiência de fazê-lo em um computador de mesa ou notebook. Considera-se que essa experiência extrassensorial por si só já justificaria a inserção na educação dessa ferramenta digital com tamanho potencial sensitivo.



Infere-se uma nova pista de metodologia de ensino no contexto do uso do *tablet PC* na brinquedoteca. Uma aluna dialoga com a outra relatando que no momento em que a criança está utilizando o aparelho eletrônico é o momento de “sentar e olhar”. A serenidade do *sentar-e-olhar* é compromissada com a perspectiva de permitir à criança uma grande autonomia na brincadeira. Nesse momento a docência se clarifica novamente como multiplicidade de poderes emergentes advindos da acadêmica e pais que se permitem o ato de observar e das crianças que ousam constituir-se em realidades paralelas de ludicidade via leitura e interação em uma tela sensível.

Ao visualizar uma criança em um jogo de tabuleiro com sugestões de jogadas insurge a manifestação de *estar-aprendendo* no próprio movimento flexível do jogo digital. Já as meninas desvelam um respeito mútuo mediante permissão recíproca para que cada uma possa interagir em um aplicativo digital em exibição no *tablet PC*. Em dado momento ocorre uma escuta *zapping* de pequenos trechos de diferentes músicas, demonstrando metaforicamente uma degustação de aperitivos musicais para conhecer o acervo previamente armazenado pelo pesquisador no *tablet PC*.

No dia seguinte mediante a chegada do pesquisador há a manifestação de *expectativa-plantonista* de uma criança por utilizar o *tablet PC* sendo que o pesquisador emite um convite verbal para que ela compareça na brinquedoteca para manuseá-lo. Posteriormente surge uma atitude similar da graduanda A em deslocar-se até a enfermaria para convidar mais crianças a comparecerem na brinquedoteca.

A partir da discordância da graduanda A em relação às outras que se incomodaram com a grande atenção das crianças aos aplicativos do *tablet PC*, é possível proceder com uma análise do sentido de que a docência nesse contexto existencial desloca-se de um ponto de poder fixo para múltiplos pontos de poder. Nesse deslocamento foi possível perceber que em um dado momento o brinquedo ou a brincadeira assumiu uma concentração de poder maior tornando-se o centro da atenção das crianças. Já as discentes, pais e inclusive o pesquisador assumiram uma postura de mediadores sempre que insurgiam demandas por cuidado junto ao outro em ludicidade.

Na progressiva melhoria da coordenação motora de uma criança em termos de toques sensíveis mais precisos na tela sensível do *tablet PC* há a

constatação de que esse aparelho eletrônico pode incentivar o aluno em novos tipos de escrito em tela, no entanto tratar-se-á de uma escrita não linear o que demandará uma abertura do currículo praticado por profissionais da educação na compreensão e valorização desse novo tipo de escrita.

#### GUIA DE SENTIDO *DOCÊNCIA* XI

- Emissão de convites verbais para incentivar a criança a utilizar o *tablet PC*;
- Ser da presença da docência emancipada em uma serenidade de *sentar-e-olhar* advinda dos poderes de *prontidão-auxiliativa* (acadêmicas, pesquisador e pais ou responsáveis das crianças participantes da brinquedoteca) sobre a ação autônoma da criança no uso do *tablet PC*;
- *Observação-atenciosa* da manifestação de *estar-aprendendo* no próprio movimento flexível do jogo digital, nas ações interativas com respeito mútuo das crianças em permitirem a participação da outra no uso do *tablet PC* e na escuta *zapping* de pequenos trechos de diferentes músicas;
- Emissão de convites verbais para incentivar a criança a comparecer na brinquedoteca para utilizar o *tablet PC*;
- Demanda por um novo tipo de avaliação da aprendizagem que considere, valorize e incentive a melhoria dos novos tipos de leitura e escrita não lineares produzidos pelas crianças.

#### 4.2.12. Distanciamento reflexivo sobre a sexta reunião de pesquisa

Nesta última reunião inicialmente há a lembrança de que as discentes comentaram sobre uma possível greve estudantil por haver atraso no pagamento de bolsas de extensão universitária. No entanto essa greve seria realizada apenas pelas três e não teria nenhuma relação com as demais alunas envolvidas em outras atividades, seja de extensão, estágio, dentre outras. Essa intenção de mobilização de discentes em iniciação à docência

manifesta uma dimensão política de maneira objetiva e coordenada na medida em que as três estão de acordo sobre essa ação caso ocorra um novo atraso.

Em seguida ocorre a apresentação da tarefa pendente da graduanda B que faltou na sexta reunião. Ela optou por trazer o texto *Mig, O Descobridor* (ANEXO B), de autoria de Ana Miranda.

Na história de Mig é possível perceber uma personagem que tem medo, que se esconde e descobre o perigo. No âmbito da escrita desta descrição fenomenológica foi utilizado nos Guias de Sentido (GSs) o neologismo *receio-preventivo* afim de que o texto aproxime-se o mais fidedignamente possível dessa manifestação ocorrida no uso do *tablet PC* e que inclusive Mig demonstra em sua história. Em seguida Mig manifesta uma atitude de observar, perceber o que era o objeto, dispersar o medo e sentir coragem. Esse contexto pode ser relacionado analogamente com a manifestação de *prontidão-auxiliativa* das alunas, que ora se manifestava mediante observações, ora com ações auxiliaivas pontuais e que simultaneamente lhes ajudavam a constituir uma docência engajada. Retomando a história de Mig, a personagem descobre que conhecer o mundo não tem fim, trata-se de um permanente *estar-a-descobrir* tornando-se então um descobridor, conforme o título do texto apresentado pela estudante. Analogamente, as ações delas permitem uma compreensão de *estarem-aprendendo* constantemente mediante imersão em *fluxos de transformação contínua* sendo que nesse contexto existencial insurge uma docência marcada pela manifestação da descoberta de sentidos velados.

Na tirinha da graduanda A (ANEXO E) é possível perceber inicialmente a emissão de convite à aprendizagem. Na fenomenologia heideggeriana tratar-se-ia de um *convidar-a-aprender* discutido na revisão de literatura desta tese. A resistência de Cebolinha é desconstruída mediante intervenção pontual de Mônica em uma abertura inclusiva ao mencionar a facilidade de uso. A manifestação de *prontidão-auxiliativa* de Mônica perante a manifestação de *receio-preventivo* de Cebolinha e a imersão dele em uma manifestação subsequente de *estar-aprendendo* desvela por parte da aluna uma projeção de sua constituição na iniciação à docência com o *tablet PC*.

Na tirinha da graduanda B (ANEXO D) também é retratado um rapaz e um pica-pau com estranhamento diante do novo e desconhecido aparelho

eletrônico *tablet PC*. Nesse desenho há novamente a projeção da manifestação do *receio-preventivo*. Mediante o auxílio de um passarinho esclarecendo que o aparelho que o rapaz porta é um *tablet PC* e do veado mencionando o potencial lúdico, constata-se a projeção da manifestação de *prontidão-auxiliativa* de elucidação de dúvidas que demandam resolução. Ao final da tirinha há um pica-pau demonstrando espanto com o *tablet PC* por aparentar um *estar-vivo* por emitir sons. Essa última onomatopeia incentiva lembranças sobre aplicativos de música, de pintar com indicações sonoras auxiliares e especialmente de aplicativos de animais que reagem ao toque com grunhidos e também repetem aquilo que usuário fala. Nesse contexto considera-se que a partir da representação do aparelho estar vivo há a viabilidade de uma análise do sentido de que ele, quando empregado como um dispositivo, exerce um potencial de incentivar a manifestação de vida socioeducativa em aprendizagens inclusivas.

Na tirinha idealizada pela graduanda C (ANEXO C), que em reuniões apresentou algumas restrições ao uso do *tablet PC* na educação, há no título o emprego do termo “invasão” e ao final da história o deslocamento de um olhar empolgado das crianças demonstrando um amplo desejo de utilizá-lo. Essa produção induz a lembranças acerca do recente incômodo de uma das estudantes e uma estagiária com o fato do *tablet PC* exercer um grande fascínio nas crianças de tal forma que a atividade em execução na tela do aparelho atrai mais atenção do que os adultos (acadêmicas, pais, pesquisador, dentre outros) presentes na brinquedoteca. Mediante reflexões em uma das reuniões foi possível inferir que a docência nesse contexto existencial advém de múltiplos poderes e não mais na perspectiva clássico paradigma do professor diretivo.

Na paródia da graduanda A (ANEXO G), que faz alusão à letra da música *É preciso saber viver* de autoria de Erasmo Carlos e Roberto Carlos e eternizada pelo som da banda Titãs, inicialmente projeta mais uma vez um *receio-preventivo* sobre o medo, nesse caso o medo de comprar e a impossibilidade de frustração se lembrar de ensinar. Em seguida projeta-se uma manifestação da *prontidão-auxiliativa* mediante o cuidado no ensinar, ao mencionar metaforicamente a necessidade de remoção de pedras, e também uma abertura a intervenções pontuais se a criança não souber usá-lo. Destaca-

se especialmente uma compreensão de que o *tablet PC* se constitui em um método de ensino. A partir desse registro é possível a analítica do sentido de que alguns aplicativos, devido ao aspecto lúdico, com uso de recursos multimídia e *feedbacks* positivos ao usuário, fazem com que o *tablet PC* se configure como um dispositivo que incentiva uma aprendizagem sem grande influência do clássico ensino diretivo. A compreensão do *tablet PC* como um método de ensino, e não apenas como um instrumento que compõe um método de ensino, demanda dos educadores de maneira geral e mais especialmente daqueles que atuam em clássicos sistemas de ensino escolar, uma abertura e engajamento em *fluxos de transformação contínua* para a emissão constante de *convites-ao-aprender* no uso e produção de hipermídias.

A paródia da graduanda B (ANEXO M) foi baseada na letra da música infantil *A Casa*, de autoria desconhecida. No texto a mesma apresenta a brinquedoteca enfeitada e na janela aberta uma permissão a diversão. Essa abertura foi constatada mediante as ações delas em comparecerem na enfermaria para convidar crianças a participarem da brinquedoteca, na permissão às discentes de outros cursos em cumprirem seu estágio curricular obrigatório nessa dependência do hospital e em orientações junto à criança no momento das brincadeiras.

A paródia produzida pela graduanda C (ANEXO F) foi baseada na cantiga *O Cravo Brigou Com a Rosa*, de autoria não determinada, mas que em tempos recentes foi cantada por Eliana Michaelichen Bezerra. Nessa paródia a mesma expressa novamente alguns aspectos críticos sobre o uso do *tablet PC*, sendo inicialmente ao mencionar que o aparelho eletrônico brigou com os brinquedos. Ainda com base no desenho (ANEXO C) já apresentado por ela nesta reunião bem como nesse registro textual mediante a paródia, considera-se possível uma analítica do sentido de que há uma reafirmação de que o *tablet PC* se torna o centro da atenção das crianças quando está sendo utilizado na brinquedoteca, sendo que os adultos se tornam coadjuvantes diante de uma criança que assume um momento de autoria ao compor uma realidade paralela de ludicidade. No entanto, especificamente na segunda estrofe, a aluna expressa que o *tablet PC* e os brinquedos fizeram as pazes, permitindo assim uma indireta alusão aos poucos momentos em que algumas crianças demonstraram alguma recusa inicial em utilizar o *tablet PC* optando

então por outro brinquedo. Na última estrofe há um questionamento direto sobre se essa metafórica união do *tablet PC* com os brinquedos resultará em sucesso. Em síntese é possível perceber que há ao final dessa pesquisa de campo duas discentes em Pedagogia destacando de maneira intensa os aspectos positivos do uso do *tablet PC* como um dispositivo que incentiva a aprendizagem com ludicidade e a graduanda C desvelando alguns questionamentos e ponderações.

#### GUIA DE SENTIDO *DOCÊNCIA* XII

- Manifestação em uma dimensão político-social de uma *docência-engajada* projetada em uma possível greve estudantil devido o atraso no pagamento de bolsas de extensão universitária;
- Descobrimento de uma *docência-descobridora* que permite refletir sobre uma possível constituição de si em marcações de sentidos que projetam a singularização de um professor descobridor;
- Desvelamento de uma *docência-reflexiva* mediante sentidos que se tecem nas manifestações de teias educacionais de aprendizagem inclusa em ludicidade e *questionamentos-ponderativos* em produções textuais e de desenho.

#### **4.3. Analítica do sentido sobre trechos dos relatos escritos das graduandas em pedagogia**

Conforme Gil (2010), a pesquisa fenomenológica também pode ser fundamentada em relatos escritos. Neste subcapítulo será apresentada uma analítica do sentido sobre a escrita de si das discentes nos relatórios que produziam diariamente para registrar os acontecimentos da brinquedoteca. O foco da escrita deste subcapítulo incidirá sobre os trechos dos relatos escritos que mais especificamente tenham relação direta com o objeto de pesquisa deste estudo. Há a pré-tensão de que neste momento ocorra uma proposital composição de texto único com os trechos capturados, no intuito de permitir aos sujeitos da pesquisa que sua produção de conhecimentos nos fluxos dos

acontecimentos perpassasse um estudo acadêmico que os abordava. Nesse sentido, há uma consideração pré-conceitual de que a determinada problemática que o estudo aborda pode tornar-se elucidada mediante as conexões de sentidos advindas da existência que as mesmas assumem discursivamente como efetivas agentes de um meio social educativo e eminentemente lúdico e que, neste instante textual, ganham possibilidade de expressão no meio universitário. Segue abaixo a composição textual com alguns trechos de relatos escritos pelas acadêmicas (ANEXO A).

*A tarde foi bastante animada. Tivemos a visita do professor Alex. Brincamos um pouco com as crianças e depois ficou tudo tranquilo.*

*[Um dos meninos] ficou encantado com o tablet e com o professor Alex e só não ficou até a hora de fechar porque foi fazer a cirurgia do braço.*

*Em algumas horas compareceram um menino de 12 anos e começou a brincar com o tablet. O professor Alex ensinou como manusear. [Logo] após veio outro de nove anos, [e] brincou com o tablet, assistindo os vídeos da Galinha Pintadinha. Em seguida veio o menino de oito anos. Convidei-o para brincar com o tablet [e] ficou um bom tempo assistindo alguns vídeos do alfabeto e da Galinha Pintadinha. Depois saiu.*

*No final da tarde compareceu mais duas crianças, uma de um ano e onze meses e outra de três anos. [Elas] ficaram assistindo os vídeos e após foram para os leitos.*

*A tarde foi divertida e percebo que o tablet envolve a atenção das crianças. Para eles é uma novidade e ficam encantados.*

*Ao chegarmos à brinquedoteca, começamos a fazer a higienização do ambiente e brinquedos. Em seguida fomos ao leito convidar as crianças para brincarem. Após alguns minutos o professor Alex compareceu e voltamos aos quartos para as crianças virem. Em seguida uma menina de sete anos chegou acompanhada com a sua mãe [e] se divertiu muito utilizando o tablet com vários jogos educativos. Um menino de dois anos ficou poucas horas, pois estava inquieto e estava sempre chorando.*

*Percebo que algumas crianças divertem-se muito. O tablet é uma das tecnologias que chama a atenção das crianças e os deixam motivados a frequentarem a brinquedoteca.*

*Um menino de três anos no início não queria entrar para a brinquedoteca, mas aos poucos começou a brincar acompanhado com o pai e a mãe e ficou um bom tempo.*

*Às 09h30min o professor Alex chegou com o tablet e retornei aos leitos para [convidar] algumas crianças [a] voltarem. Os dois meninos que já estavam adoraram o tablet, ouviram as músicas da Galinha Pintadinha, montaram quebra-cabeças e outros jogos educativos utilizando animais como gato e papagaio.*

*Um menino e duas meninas se empolgaram demais. No início tiveram medo de utilizar o tablet, mas depois montaram quebra-cabeças, utilizaram jogos educativos, fizeram pintura, desenhos e outros.*

*Encerramos às 11h00min com as crianças utilizando o tablet, [que] é uma novidade encantadora para eles, pois tem algumas coisas que ainda não tinham conhecimento do aparelho. Foi uma manhã encantadora e proveitosa.*

*Oba! Chegou o professor Alex com o tablet e as crianças largaram todos os brinquedos. Foi uma festa. Um menino cantou muito com a Galinha Pintadinha.*

*O professor quase não conseguia escrever [o diário de campo] com as mães conversando com ele [sobre os preços dos aparelhos, funcionalidades, etc]. Foi uma manhã proveitosa.*

*Uma menina sentiu falta do tablet, pois ela se divertiu muito com os jogos e brincadeiras.*

*“A criança quando brinca explora suas emoções, cria s necessárias para o entendimento do que antes lhe parecia tão difícil. O brinquedo é parte integrante da vida da criança. Ao brincar organiza seu pensamento, faz uso da linguagem e da sua criatividade” [Confirmou-se tratar de uma citação baseada no psicólogo biélo-russo Vigotski].*

*Às 10h00min chegou o professor Alex com os tablets e as crianças esqueceram os brinquedos. Uma menina já conhecia e outros dois não ficaram encantados.*

*Os tablets prenderam a atenção das crianças e elas ficavam testando as suas habilidades (as crianças), pois cada jogo é um desafio.*

*Cheguei às 07h50min e iniciei as atividades de higienização. Em seguida fui convidar as crianças para brincarem. A Maria Luísa só viria se o*



*professor Alex já estivesse chegado com os tablets. Ela acostumou-se em brincar com o tablet e não quer outro brinquedo.*

*O professor Alex chegou às 10h00min e a menina veio rápido, pois já tinha o visto chegando. Com alguns minutos a mãe [a] chamou para colocar o soro e [ela] depois voltou chorando por causa da agulha. Aos poucos começou a brincar com a sua mãe [usando] alguns jogos no tablet e logo ficou animada. Foi uma manhã muito tranquila.*

*Hoje somente uma criança de quatro anos [compareceu] e brincamos de casinha, quebra-cabeça, Lego e tangram. O professor Alex chegou com o tablet; ela já conhecia [e] brincou de desenhar, jogo da memória e assistiu vídeos da Galinha Pintadinha. Ela gostou mesmo foi do tangram, pois ela montou o chapéu do soldado, casinhas, pipas, flor, cenoura, árvore, ela cantava e interpretava muito com a vó.*

*Uma menina passou toda à tarde comigo e antes [de sentar] já interrogava pelo professor com a televisão pequena [o tablet] para brincar. Alex chegou e ela deixou todos os brinquedos e passou a tarde inteira no tablet. Foi muito divertido.*

*Às 09h30min o professor Alex chegou e uma menina já estava aqui. Ela começou a brincar com o tablet. Ela já sabe utilizar todos os jogos que tem e as outras brincadeiras percebo que ela gosta muito e se distrai deixando as bonecas de lado. Às 10h30min o professor saiu e a menina foi com seu pai para o quarto.*

*A brinquedoteca hospitalar exerce não só a função de trazer o lúdico para perto das crianças que aqui se encontram sofrendo por causa de alguma enfermidade. Ela (brinquedoteca) também serve para os pais e acompanhantes como um local em que eles podem desabafar, contando as suas angústias e preocupações [...].*

Infere-se que nesse movimento existencial houve uma tessitura de múltiplas capturas de sentidos entre os sujeitos envolvidos, pois tanto o pesquisador quanto os sujeitos da pesquisa se encontram virtualmente nessa produção textual e, portanto no âmbito conceitual e reflexivo viabilizado pela necessidade de produção dos relatos escritos com demanda latente por

tentativas de compreensão das projeções de suas existências com a técnica digital *tablet PC*.

É possível constatar convergências dos relatos escritos com os fatos registrados advindos das observações de campo bem como das reuniões de pesquisa. Na composição textual, há trechos em que as alunas abordam reflexivamente as ações do pesquisador, sendo essas menções a expressão de que há um trânsito bidirecional de capturas de sentidos e que tal fato demanda uma abertura existencial de uma pesquisa fenomenológica em lidar com o outro que efetivamente clama por coexistência reflexiva. É possível constatar que *a existência precede a essência*, e nesse sentido houve uma progressiva produção intensiva de relatos escritos sobre as práticas vividas que possibilitaram então o registro de reflexões ocorridas nas menções ao brincar (pelo discurso delas acerca de um lúdico vigotskiano) bem como ao mencionar a temporalização da brinquedoteca como um espaço que viabiliza a escuta do outro em aflição.

No sentido da brinquedoteca como também sendo um local de escuta, é possível romantizar, a partir de um pensamento produzido por Guimarães Rosa em *Grande Sertão: Veredas* (1956), de que se trata de um espaço em que *qualquer amor já é um pouquinho de saúde*, gerando então *um descanso na loucura*.

A partir dos relatos escritos, é possível inferir que a brinquedoteca é um espaço de encontros existenciais mediante atividades eminentemente lúdicas, subjetivamente educativas e de exercício de atitudes de predisposição à escuta, mas também de desencontros institucionais pelo desejo de obtenção de maior reconhecimento social tanto pelos profissionais de saúde quanto pela sociedade em geral, sendo essa última demanda eticamente ocultada nos colchetes finais da composição textual.

### GUIA DE SENTIDO PESQUISA III

- *Observação atenciosa* aos movimentos do pesquisador no local de pesquisa, captando os sentidos das reações das crianças no uso do *tablet PC* e dessa experiência imersiva os sujeitos da pesquisa percebem então a brinquedoteca hospitalar como um *convite ao*

*aprender da criança, mas com simultâneo potencial de espaço de escuta do outro em aflição.*

#### **4.4. Pós-escrita de pesquisa de campo: a sétima reunião**

Após sete meses do encerramento da pesquisa de campo, período em que ocorreu um intensificado processo de escrita, foi solicitado que as universitárias do curso de Pedagogia comparecessem para uma sétima e última reunião de pesquisa.

O objetivo da reunião foi apresentar aos sujeitos diretos da pesquisa a analítica do sentido que o pesquisador produziu mediante *Guias de Sentido* sobre a docência não diretiva advinda da tessitura de teias de aprendizagens inclusivas com características educativas e lúdicas ocorridas com o uso do *tablet PC iPad* pelas graduandas em Pedagogia na brinquedoteca hospitalar.

Para esse encontro havia ainda uma (pré) tensão de que novos sentidos elucidativos fossem desvelados devido às questões propostas (APÊNDICE E) se constituírem como uma tentativa de incentivo a continuidade do *convidar-a-aprender* advindos da demanda social e acadêmico por reflexões sobre o uso dessa nova técnica digital que são os dispositivos móveis e que se anunciam de maneira insurgente em diferentes espaços sociais.

Segue, nos próximos parágrafos, uma *transcrição-transcrição* dos diálogos gravados na reunião que foi conduzida primeiramente com base em questões previamente elaboradas (APÊNDICE E).

**Pesquisador:** *Vamos começar! Bem, serão perguntas advindas da existência, da vivência, pois não é nada advindo de uma teoria completa, mas sim do que foi vivido. Essa é a nossa sétima reunião de pesquisa e desde aquela última reunião nós interrompemos por cerca de seis a sete meses e agora estamos aqui, para esse encontro. Então eu inicio nosso encontro com uma questão elaborada a partir de um dos relatos acerca da brinquedoteca como um espaço de atendimento pedagógico simulado em uma das falas ao tentar estabelecer o que eu chamei de um território de poder diante de outra fala que descaracterizava o estar-ali de vocês naquele ambiente da brinquedoteca com*

o lúdico-educativo. É uma questão com base naquela situação do “porque você está aí fulana? Fica só sentada?”. Então houve uma fala de poder, simulada pelo “ah, eu falei que era um Centro Pedagógico”, para dizer “aquele é o meu local de trabalho”. Eu queria perguntar então para vocês, e isso é algo com base no que eu captei: vocês consideram possível que a brinquedoteca possa se tornar um espaço de atendimento psicopedagógico tendo o lúdico como recurso que comporia uma metodologia de intervenção? Formulei essa pergunta com base no que a graduanda C falou sobre o lúdico, que ela está estudando psicopedagogia e o lúdico fará parte da intervenção psicopedagógica. Esse termo então surgiu, e fiquei pensando “será que a brinquedoteca pode ir além do lúdico livre?”. Também percebi em alguns momentos uma tentativa de entender aquele momento da criança, acho que foi a graduanda A, enfim, tentar compreender a aprendizagem da criança ao tentar entender o desenho e ver o nível cognitivo dela. Então pensei na brinquedoteca: mais abrangente do que a atual, mas enfim também como um espaço de atendimento psicopedagógico. Mas isso foi algo que fiquei imaginando: “o lúdico não somente pelo lúdico”, mas, como a graduanda C falou, imaginei então como uma metodologia, um lúdico que não estaria solto, mas dentro de um processo. Então, além do lúdico estar cumprindo a sua tarefa enquanto lúdico para a criança, fiquei imaginando algo como “eu posso aproveitar aquele momento para investigar a aprendizagem e talvez construir um diagnóstico”. Claro que eu lembro bem a graduanda C falando “estou estudando e ainda não sou psicopedagoga”, mas há um processo formativo em curso, tanto é que na minha escrita sobre isso escrevi [psico] pedagogia e coloquei o psico entre colchetes, como algo que surgiu, mas que ainda está em constituição. Não sei se vocês estão sabendo, mas o projeto de lei sobre o registro da profissão de psicopedagogo já foi aprovada na Câmara de Deputados, e agora será enviado ao Senado, sendo que claro que o Senado pode não aprovar, mas geralmente é aprovado. Então existem as pós-graduações em Psicopedagogia, mas a profissão de psicopedagogo não é regulamentada, e esse projeto de lei está tramitando, mas parece então que será regulamentada. Mas não será só para o pedagogo, pois o texto, se não mudar, também abrangerá o fonoaudiólogo que poderá atuar nesse espaço, o psicólogo e também quem comprovar que já trabalha ou trabalhou com

*experiência em uma determinada quantidade de anos no atendimento psicopedagógico poderá ganhar o título de psicopedagogo. Se vocês digitarem em um buscador na internet vocês encontrarão essa informação. Mas então aproveitando todo esse ambiente dessa lei e também as falas de vocês, o que vocês acham? Cada uma fala um pouco e podemos começar pela graduanda C que falou justamente sobre isso. Certo dia perguntei sobre o quê ela escreveria o TCC do curso de graduação e ela disse que faria sobre a psicopedagogia. Então há uma série de informações que fui capturando ao longo desse percurso e então formulei essa pergunta: vocês acham que a brinquedoteca tem que ser tal como é a atual brinquedoteca mesmo ou ela poderia se converter e ser mais do que a atual brinquedoteca, como a graduanda C falou, um centro de atendimento pedagógico em um enfrentamento ao dizer “somos nós que determinamos [...]”, sendo que também li nos relatórios diários de vocês algo relacionado. Mas o que você pensa sobre isso graduanda C?*

**Graduanda C:** *Eu acho que poderia ser bem mais que a brinquedoteca, em que as crianças não iriam só “brincar por brincar e nada mais”. Por que eu gosto muito de psicopedagogia e já me sinto “a psicopedagoga”. Poderia ter sim o atendimento psicopedagógico, eu já via lá como algo mais que a brinquedoteca, porque quando aquelas crianças estavam brincando, desenhando, fazendo alguma coisa, [mediante] o conhecimento que eu já tinha da psicopedagogia eu já ia tentando interpretar. Então eu me sentia “a psicopedagoga”. Teve até um caso do menino que eu relatei, que estava com dificuldade de aprendizagem, que eu sabia o que estava ocorrendo, mas só que eu não podia diagnosticar. Então se lá também tivesse o atendimento psicopedagógico seria bem interessante.*

**Pesquisador:** *Graduanda A, você também falou sobre o lúdico, gosta desse tema, você estava lendo o livro Ensinar Brincando, então o que você pensa desse lúdico como metodologia.*

**Graduanda A:** *Seria bem legal o que ela falou, seria bem interessante, não seria só um local de a criança ir lá e brincar, teria um aproveitamento para essa criança. No caso desse menino, lembro dele, até vi ele em outros locais, e era bem interessante que tivesse um profissional lá no caso e já resolvia o problema daquele menino. Teria um acompanhamento, que acompanharia nas*

dificuldades dele, iria interagir o lúdico com a metodologia, seria bem interessante.

**Pesquisador:** Teria que ter o profissional, mas o pedagogo, você em formação, poderia ser esse profissional. Pois, talvez, haja o pensamento de que “ah, é o médico”, e daí ocorre à transferência da função para outro profissional.

**Graduanda A:** Somos nós com o nosso conhecimento, dava para a gente fazer isso, mediante uma especialização, mas a gente já tem um bom conhecimento para ajudar a criança nesse ambiente. Quando a gente estuda Pedagogia, você sabe que a gente estuda várias áreas, aprende como tratar a criança. Não é só pôr para brincar, pois tem que dá espaço a criança. Se ela te chama pra brincar tudo bem, mas se não chama, ela quer aquele espaço para ela. Se ela está com um jogo, eles fazem as regras deles, mas se ele te chama e diz “tia não tô conseguindo”, aí você vai e ajuda, mas sem se intrometer no jogo que ele cria, pois é a regra que ele cria. No nosso caso a gente sabia disso, mas no caso de outras pessoas como os técnicos de enfermagem que se intrometeram no jogo dizendo “não é assim” e a criança acabou saindo. Daí a graduanda C foi explicar que não é assim e dizer que “se ela te chama para ajudar, aí tudo bem; se não, ali é o jogo dela e ela cria as próprias regras delas, vocês tem que entender”. No nosso caso nós somos já somos as psicopedagogas, só que “não no papel” (certificado) e nós entendemos sobre isso (uso do lúdico).

**Pesquisador:** Lembrando que tenho consciência que vocês estão em processo [formativo], mas provoquei com base na fala da graduanda C que já afirmou “eu já me sinto” e “já sou” psicopedagoga.

**Graduanda A:** É pelo nosso conhecimento que a gente entende sobre como lidar com a criança, a gente já sabe como lida com a criança e também porque já estamos no oitavo período.

**Graduanda C:** Até quando eu falava com os pais dos meus alunos de aula reforço, eu falava com a linguagem psicopedagógica, de tanto ler e gostar, eles falavam: “mas tu é entendida do assunto”.

**Graduanda B:** Ao contrário da graduanda C, eu não tenho tanto conhecimento da psicopedagogia, mas é uma área que está me interessando e eu vou fazer especialização agora se Deus quiser. E isso é uma coisa que... acho que sim, que a brinquedoteca pode ser utilizada mais do que apenas uma

*brinquedoteca, como um espaço lúdico, porque é na ludicidade que a gente vai descobrir a vida daquela pessoa, a forma como ela trata o brinquedo, a forma que ela se expressa. A ludicidade é fundamental na educação infantil. Voltando ao conhecimento da psicologia, conhecendo a fase da criança e a idade dá pra distinguir qual fase de conhecimento está e como se deve fazer, como agir em cada determinada situação. Esse estudo da psicopedagogia seria um grande avanço na brinquedoteca, porque como a graduanda C comentou, a gente poderia fazer algo mais por nossas crianças. Como pedagogos que já somos, pois já consideramos isso, a gente já tem aquele amor, afeto, da infância e tendo esse conhecimento aprofundado da psicologia, poderia fazer algo a mais. A brinquedoteca é o espaço propício, porque é um espaço no qual estão mais, digamos, carinhosos, calmos, estão “dodói” (doentes), e tem como a gente ir a fundo no que eles estão sentindo. Acredito que seja isso.*

De maneira geral as respostas das acadêmicas se aproximavam da analítica do sentido produzida pelo pesquisador e com frequência em comum união. No caso da manifestação de sentidos sobre a possibilidade da brinquedoteca como um espaço psicopedagógico, há um sentimento das graduandas C e A em *já-se-sentirem-sendo* psicopedagogas, embora a burocracia contemporânea bem como a ausência de legislação sobre a profissão, bem como já concebendo que o projeto de lei, caso aprovado tal como está, também não as respaldem para tal função, mas tão somente lhes permitam atuar mediante um curso de pós-graduação *lato sensu*.

Ao mesmo tempo falta a elas um espaço-tempo para discutir as validações de se criar mais um ofício – como o de psicopedagoga – no contexto do Estado neoliberal brasileiro: Por que se deseja ser de “um outro ofício” (psicopedagogo) que não ao que estão envolvidas legitimamente (licenciados em pedagogia)? Por que o desejo de querer ser o outro? A quem interessa criar mais e mais profissões advindas de outros labores? Quem disse que a Psicopedagogia é uma ciência autônoma? Em sendo a aprendizagem e suas vicissitudes o objeto/ tema da Psicopedagogia, qual o objeto/ tema da Pedagogia, da Psicologia da Aprendizagem e outros *saberes fazeres*? Quem

além dos pedagogos, professores, educadores e dos psicólogos<sup>33</sup> seriam os profissionais mais aptos a se entregarem ao ofício psicopedagogo? Não seriam os psicopedagogos interessados pela aprendizagem geral e por aquelas que se desvelam em situações de adversidades? Como ficam os modos de ser da presença na docência do psicopedagogo diante de tantos meandros nessa teia capitalista?

No entanto o termo “a gente” surge nas falas, evidenciando que, com base em Heidegger, ainda é preciso assumir-se em seu discurso e não se anular no “a gente”. Além disso, houve uma preconcepção do pesquisador acerca de uma tentativa de remeter a necessidade do profissional psicopedagogo a outro profissional, lançando então uma questão mais assertiva sobre o assunto. Há um reconhecimento do pesquisador sobre elas estarem em um processo formativo (curso de graduação), no entanto se torna evidente que há simultaneamente uma imersão em *fluxos de transformação contínua*, mediante a busca por aprendizagens abertas sobre psicopedagogia devido às possíveis situações de uso do lúdico que demandam interpretação de sentidos sobre o desenvolvimento cognitivo que se manifesta no brincar da criança.

**Pesquisador:** *Como vocês avaliam a polivalência de ser professor, pedagogo, brinquedista? Esses termos apareceram quando eu perguntei como era a docência nesse espaço da brinquedoteca, e surgiu o professor, o pedagogo, o brinquedista. Como vocês avaliam essa polivalência, essas várias funções ao mesmo tempo, talvez “três em um”, mas eu diria até que, em alguns momentos, mas é a minha análise, eu coloquei entre colchetes o termo psico por estarem em formação cursando Pedagogia, mas principalmente por parecer que está em formação também o ser psicopedagogo no sentido de escutar os pais, ao tentarem pensar o lúdico para a compreensão da*

---

<sup>33</sup> Não desconhecemos que a Psicopedagogia é uma ciência (e arte) que se interessa pela aprendizagem humana naquilo que denominamos aprendizagem sob efeito de adversidades, sofrimentos, vicissitudes que nem sempre é do discente, mas do mestre, da escola, do mundo. Também reconhecemos que o crescimento daquilo que se denomina Psicopedagogia envolve outros saberes-fazer além da Psicologia e da Pedagogia, e há uma densa produção envolvendo a Psicanálise, a Fenomenologia Existencial, ao Marxismo, à História, as Artes, à Linguística, à Literatura, à Fisiologia Humana, à Fonoaudiologia, ao Serviço Social, à Terapia Ocupacional, à Enfermagem de Saúde Mental, à Medicina especialmente à Psiquiatria e Neurologia, entre outras.



*aprendizagem da criança; também ser educador social, na medida em que há demandas por emissão de convites orais para que as crianças compareçam naquele espaço da brinquedoteca, pois é preciso comparecer na enfermaria e convidá-las, e também nesses enfrentamentos que ocorreram em que a graduanda C relatou sobre a chave que “ninguém sabe quem está com a chave” na hora da chegada ao hospital, e a questão do médico que a graduanda B relatou que queria que ela atuasse no espaço exterior pedindo aos pais para pararem de fumar e o informe que isso não era sua função. Então educador social é no sentido de criar esse espaço de conhecimento nesse território da brinquedoteca, espaço social de poder, de efetivo exercício profissional da pedagogia. Então essa polivalência do “eu sou professora” naquele caso do aluno que a graduanda A percebeu que havia uma demanda pela docência, pois ele não estava alfabetizado e ela queria ajudar de alguma forma. Mas então qual é a visão de vocês sobre essa polivalência? Como avaliam isso? É algo confortável ou incomoda?*

**Graduanda C:** *Nunca parei pra pensar nessa polivalência, apesar de eu sempre dizer que o professor tem que ser polivalente, mas nunca parei para pensar nessa polivalência. Acho que a gente executa esse monte de coisa sem nem perceber que está fazendo. A gente aprende aqui na universidade que a gente tem que ser polivalente, então na escola tem que ser mãe, psicóloga, babá, zeladora, merendeira, tem que ser tudo. Então são funções que a gente vai agregando sem perceber. Eu não percebia [essas funções] na brinquedoteca.*

**Graduanda A:** *O professor de séries iniciais tem que ser polivalente mesmo, como no caso que te falei, aconteceu aquele episódio [no estágio supervisionado] que a [professora] auxiliar não quis ir [ajudá-la], eu tive que ir com a professora [da Educação Infantil]. Acho que se você está na sala de aula e acontece esse episódio você tem que resolver. Não pode deixar a criança suja, você tem que ser polivalente, você tem que mãe, tem que ser babá, ouvir a criança e interagir, tem que ser polivalente, tem que ser brinquedista, ser paciente, tem que ser tudo.*

**Graduanda B:** *Em relação a essa polivalência que a gente desempenhava, eu acho o mesmo que a graduanda C falou. A gente faz e não percebe, mas em alguns momentos de nossa vivência dava para perceber que estava sendo*

*mais do que uma simples brinquedista, porque a função do brinquedista é educar a forma de brincar da criança, mas só que a gente interagia apoiando aquela criança na alfabetização. Tinha muitos que não sabiam como pegar em um lápis, não tinha sua coordenação motora [desenvolvida], e de certa forma a gente iria coordenando, dando as coordenadas, sempre buscando aquele aperfeiçoamento. Em relação ao ser brinquedista, a gente sempre estava ali, ajudava, quando eles precisavam nos chamavam sem interferir, porque a gente não podia invadir o mundo da criança por termos muitos pensamentos diferentes. E esse conhecimento do qual sabíamos e muitos estagiários que estavam lá não sabiam, acabava que inibindo uma vontade própria da criança. Então acho que a gente já tem esse conhecimento do estágio que a gente passa e devido à teoria de sala de aula. Então essa polivalência é uma agregação de valores, de posturas que a gente exerce fora e durante toda a vida da gente, que constrói ao longo do tempo.*

**Graduanda A:** *É interessante que tinha tantas mães deprimidas, que me contavam tanta coisa e desabafavam. Às vezes chega uma pessoa estranha que conta coisas, sei lá, coisas bem íntimas, sérias mesmo, e eu admirava. Chegou uma mãe que contou a vida dela e eu que chorei, fiquei chorando. É porque a coisa que ela contou coincidiu com o que aconteceu comigo, e ela contando eu comecei a chorar. E ela olhava para mim e eu chorando. Fiquei com vergonha. Só parei porque meu celular tocou, era uma colega minha, se não eu iria chorar mesmo. Assim, eu me sentia uma psicóloga. Ela gostava e se sentia bem, sentia uma confiança sem nem me conhecer, e desabafava contando os problemas dos filhos, do marido, e eu ficava assim abismada.*

**Pesquisador:** *Essa polivalência que eu mencionei foi pensando também no caso da mãe que deixou o filho na brinquedoteca, disse que iria a uma agência bancária resolver um problema, e se não voltasse, o que teria que fazer? Então percebo que é um ser polivalente, que faz parte do ser que se manifesta, mas há um limite, pois há um horário que vocês não estarão mais ali, e também não são babás, na minha visão. Há o horário que é preciso fechar, entregar a criança na enfermaria, falar com o segurança e se ausentar, porque não é o filho de vocês, então você é outra pessoa, que está ali naquele momento do brincar, do cuidar, mas acho que o fato de ser polivalente não é ser tudo. A polivalência me parece que caracteriza o trabalho profissional do pedagogo no*

*espaço da brinquedoteca, mas ao mesmo tempo não o descaracteriza. Existe um limite; existe um campo de atuação, pois também não pode “ah, vou ficar aqui o dia inteiro enquanto a mãe está no banco”, porque “e se a mãe ficasse até tarde”? Acredito que você não seja a babá.*

**Graduanda B:** *Mas tem mãe que confunde isso aí. Teve um episódio que a mãe deixou a criança e disse que foi fumar, e foi pra loja de R\$ 10 (loja de roupas baratas) e deu o horário de encerramento e nada da mãe chegar. E fomos procurar a mãe lá fora e nada de encontrá-la. Tivemos que deixar a criança na enfermaria com a técnica, e quando a gente ia saindo ela chegou. Isso aí precisa ter limite, pois não pode, algumas saem para comprar cigarro, e chegavam a confundir a gente com babás. Então há um limite de horário.*

Com base no relato da graduanda C, é possível constatar uma dimensão humana mediante a aceitação incondicional da polivalência durante a atuação na brinquedoteca e que ocorria sem questionamentos das funções que foram enunciadas pelo pesquisador. No entanto, simultaneamente, é possível constatar também uma dimensão política ao relatar que a formação obtida no curso de licenciatura tende a gerar essa naturalização de acúmulo de múltiplas funções pelo professor e há a manifestação da dimensão político-social na impessoalidade do cotidiano espaço-temporal de vida cidadã devido os rígidos horários de cumprimento de funções sociais em outros espaços institucionais. Embora tenha sido empregado o termo polivalência, é possível interpretar que há uma multiplicidade no sentido da complexidade que supera o foco estreito da especialidade sendo a manifestação de cuidado (Sorge) mais um dos modos de ser da presença da docência.

**Pesquisador:** *Vamos para última pergunta, que é sobre o uso do tablet PC, que até agora estava ausente nessas perguntas. Porque o que se manifesta de fato é o humano, a educação que a ferramenta potencializou. Então o filósofo Martin Heidegger, que é o autor que utilizei na minha tese, declarou certa vez que: “na técnica, a saber, em sua essência, eu vejo que o homem é posto sob o domínio de uma potência que o leva a revelar seus desafios”, então eu formulei a seguinte pergunta: dessa experiência, que eu considero desafiadora com o uso do tablet PC na brinquedoteca, e neste momento estou*

*manifestando a minha empatia ao me colocar no lugar de vocês, em relação ao fato de terem expressado que vocês possuíam pouca afinidade com o uso da informática, por isso que usei esse termo ‘desafiadora’, há então algo que vocês se arrependem, que fariam de outra forma, ou pediriam que fosse realizado de outra maneira? Há críticas, sugestões, dilemas, conhecimentos, dentre outras possibilidades, que gostariam de expressar neste momento existencial que representa uma tentativa finalização desta pesquisa?*

**Graduanda C:** *Depois de todas aquelas perguntas [nas reuniões], da convivência com o tablet, eu fiquei pensando, porque eu não gosto de informática, quer dizer, eu não gostava. Aí depois eu fui pensando, [fui] analisar e também eu vi uma reportagem sobre inclusão de tablet nas escolas, aí já pensou se eu for trabalhar em uma escola, sendo que eu não gosto de informática, e eu tiver que trabalhar com a tecnologia? Aí eu fui olhar por outro lado né. Se tivesse que fazer a pesquisa tudo de novo na brinquedoteca, eu já iria usar o tablet de outra maneira, de outra forma. Mudei minha opinião: acho essencial uso das novas tecnologias.*

**Graduanda A:** *Sempre achei essencial quando você levava, as crianças soltavam os brinquedos, nem as bonecas mais bonitas as crianças queriam saber de utilizar. Aquela [menina] moreninha ficava te esperando só para usar o tablet. Hoje em dia é assim: as crianças já nascem sabendo das coisas. Um menininho de três anos já sabe mexer no tablet, adora jogos, a interação. Sabendo usar um jogo educativo, que tenha uma aprendizagem boa para as crianças, é um incentivo até para a mãe em casa, [pois] tem aquele jogo de alfabeto [e que] é muito bom para a criança ir aprendendo [a letra] “A”... ali já é uma forma de alfabetizar e auxilia muito a criança.*

**Pesquisador:** *Mas voltando então à questão: vocês tem críticas, sugestões, faria algo diferente? Dessa experiência que você vivenciou com o tablet PC, você mudaria algo ou não mudaria nada?*

**Graduanda A:** *Não mudaria nada. Foi bom porque auxilia. Você sabe que hoje as crianças gostam muito de tecnologia, adoram né, então tem criança que sabe mais que os adultos e são os filhos que ensinam as mães. Meu filho é que me ensina.*

**Pesquisador:** *Se vocês entrarem no YouTube encontrarão vídeos de crianças pequenas, com alguns meses de vida e já utilizando o tablet PC.*

**Graduanda A:** *Há um menino aqui em frente à universidade que tem três anos e ele usa o tablet.*

**Pesquisador:** *Mas na Internet você encontrará com menos de três anos.*

**Graduanda B:** *Conheço uma criança especial, é vizinha da sala onde estagiei. Ele é muito fechado, ele não fala, não interage, mas quando está de frente para o tablet ele sorri e começa a conversar com o tablet. É aquela coisa: “esse é meu amigo; posso confiar nele”. Até conversando com a professora dele, eu pensei como é diferente como ele se comporta em sala de aula e como o vejo lá no trabalho do pai dele. Aqui [na escola que estagiava] ele não fala com ninguém, não sorri, e quando está com o tablet é totalmente diferente. Talvez se os pais soubessem como utilizar o tablet em relação a educar o filho deles, ele seria uma criança mais desenvolvida, tanto coletivamente com seus coleguinhas quanto como uma pessoa, como um ser.*

**Pesquisador:** *Qual é a deficiência dele?*

**Graduanda B:** *Eu não sei, porque não procurei o problema. Segundo o que a professora falou, ele fez cirurgia do coração, ele usa botinhas há mais de dois anos porque tem pés tortos e passaria por transplante de rins.*

**Pesquisador:** *Graduanda B, o que você achou da experiência do uso do tablet PC? Mudaria alguma coisa? Faria diferente? Arrependeu-se de algo? Enfim, o que você quiser dizer.*

**Graduanda B:** *Como a graduanda C falou, no início “fiquei meia de banda”, porque sou mais o tradicional: nada se compara a um bom livro. Só que eu pude perceber que pode ter aquele livro, aquela coisa maravilhosa para a criança no tablet. Então o uso dele foi maravilhoso, não mudaria não, só um pouco meu raciocínio. Mudaria em relação a ter visto ele como um intruso. Porque no primeiro momento, quando você chegou lá e trouxe a novidade, as crianças esqueceram o restante da brinquedoteca. Elas ficavam perguntando “tia, quando é que vai vir à televisãozinha pequena? Que dia que vai chegar? Não vai vir hoje? Que dia que vai vir?”. Ai eu desconstruí essa visão de intruso quando passei a ver que o tablet não estaria ali como intruso, mais sim para nos auxiliar, foi que eu comecei a brincar com eles.*

No caso da universitária C a possibilidade de nova utilização enunciada pelo pesquisador desvela uma dimensão política devido às possíveis pressões

sociais e institucionais que por ventura demandarem dela o uso de informática em suas atividades de ensino. Mas, ao final, há uma manifestação da dimensão humana (interligada à política) em um sentido educativo ao mencionar o livro digital no tablet e tal aparelho como uma ferramenta auxiliar.

A estudante A manifestou interesse – nos seus modos de ser da presença da docência - pela continuidade da abordagem não diretiva focada na liberdade que pode insurgir pela ênfase na dimensão humana e que insere as crianças em uma realidade paralela lúdica. Nesse caso destaca-se ainda a menção do aplicativo de alfabetizar para auxiliar a aprendizagem da criança, ao invés de pensá-la como auxílio ao professor, sendo o adulto, como os pais ou responsáveis pela criança, situados como agentes mobilizadores da aprendizagem da criança – ser da presença docente em cuidar. Por fim, a acadêmica B complementa relatando que o *tablet PC* pode viabilizar novas possibilidades de inclusão digital para crianças com deficiência.

No segundo momento da reunião ocorreu a apresentação dos *Guias de Sentido* produzidos pelo pesquisador mediante análise do sentido acerca do percurso existencial lúdico-educativo vivido pelos sujeitos com o uso do *tablet PC* na brinquedoteca hospitalar. Durante a apresentação ocorreram participações das alunas de graduação ao enunciarem discursivamente um emaranhado de novas conexões de sentidos sobre o acontecimento que foi o porvir de não estarem mais atuando na brinquedoteca visto que o projeto de extensão universitária foi momentaneamente interrompido.

**Pesquisador:** *Mostrarei no Datashow algumas produções teóricas que elaborei em minha tese denominada de Guia de Sentido e que é uma construção teórica de meu orientador. E o que é Guia de Sentido? São características que geram sentido à existência em um determinado espaço. É aquilo que te guia, que te move e que se expressa. [O pesquisador apresenta todos os Guias de Sentido produzidos até o momento, sendo que ocorrem participações das graduandas expressando novas informações em alguns momentos da apresentação. Seguem abaixo os trechos em que elas se expressam].*

**Graduanda B:** *Estive no hospital. Minha amiga sofreu um acidente do qual fiquei com ela. Eu já conhecia a maioria dos médicos. Aí encontrei com um doutor e ele disse que eu estava fazendo falta no hospital. Aí eu perguntei*

*“como assim doutor?”. Ele falou que ele particularmente esteve percebendo que esse tempo que não está havendo brinquedoteca, que vocês não estão convivendo com a gente, gera um clima pesado, pois vocês chegavam com um “bom dia”, “boa tarde”, “como você está?” e tem muitas crianças que estão internadas agora que já tinham estado na brinquedoteca no período em que estava funcionando e elas ficam procurando e perguntando “quando vai ter?” e “não vai ter mais não?”. E eu percebi que essa aflição delas é para que elas se sintam novamente crianças. Daí ele falou “poxa, realmente o trabalho que vocês realizaram valeu a pena”.*

**Graduanda C:** *É o pediatra.*

**Graduanda B:** *Sim, é o pediatra. Daí ele falou e eu fiquei “me achando”. O vigia também falou que “aqui agora está muito ruim”.*

**Graduanda C:** *Mas a coordenadora disse que irá reabrir.*

**Graduanda B:** *Então, o nosso trabalho... Um bom trabalho só é reconhecido quando ele passa a não mais existir, igual a muitos autores que só são reconhecidos quando morrem, [pois] quando estão realizando aqueles projetos [faz sinal com as mãos, no sentido de que ninguém se importa], [mas] quando faz falta... É muito interessante...*

**Graduanda A:** *Eu acho que muitas crianças estão sentindo falta, porque [lembro que] aconteceu um episódio que achei bem interessante, Uma menina chegou lá chorando, sentindo dor. Estava com pena dela e a mãe queria levar ela para o quarto, e ela não queria, ela disse que queria ficar ali, pois queria brincar. Aí ela ficou sentada, coloquei as bonequinhas para ela e ela começou a brincar. Eu sei que com ela brincando ela esqueceu a dor, ou a dor passou. Achei incrível. Ela não chorou mais, e ficou brincando horas e horas, e não sentiu mais dor. Eu achei lindo. Porque com o brincar ela esqueceu que estava sentindo dor, e com isso a dor passou. Foram muitos dias maravilhosos.*

**Pesquisador:** *Considero que o sujeito que está ali no brincar ele sai da realidade de doença, de aflição corporal, de mal-estar, e vai para esse outro mundo em que esquece na imaginação.*

*Continuando, em seguida há a serenidade do sentar e olhar, quando disseram para uma estagiária de saúde que “agora é sentar e olhar”, sendo que ela queria ser o centro da atenção das crianças, mas vocês diziam que quando há o uso do tablet é “sentar e olhar”.*

**Graduanda B:** *Ali o centro da atenção não somos nós; eram as crianças.*

**Graduanda C:** *E os brinquedos.*

**Pesquisador:** *[O pesquisador então continuou e concluiu a apresentação dos Guias de Sentido]. Bem, então Guia de Sentido é uma ideia de Hiran Pinel e que escreveu um artigo sobre isso. Vocês querem falar algo? Há alguma coisa nesses GSs que captei de todos esses movimentos de vocês, dos relatos, do que eu observei, dos relatórios escritos, e que vocês discordam? Algo incomodou vocês nisso que escrevi que se chama analítica do sentido? Vocês querem destacar algo? Discordam de algo?*

**Graduandas A, B e C:** *Não.*

Compreende-se no termo coloquial *fazendo falta* um sentido fenomenológico de uma presença que marcou *tempo-espacialmente* o ambiente hospitalar, sendo a lembrança um marcador cognitivo que interfere na percepção do outro acerca de uma possível importância das ações das discentes na brinquedoteca. Infere-se que nesse caso a presença da ausência mobilizou a construção de um sentido que empoderou momentaneamente o mundo *atual* das graduandas advindo do porvir de não estarem mais atuando na brinquedoteca. A partir da observação de campo foi possível compreender que o centro da atenção, embora insurja nas falas a criança e os brinquedos, é focada especialmente no brincar que é o movimento lúdico-educativo da criança com o brinquedo ou aplicativo digital.

Todos os GSs produzidos a partir dos dados coletados na pesquisa até o momento da reunião foram apresentados, sendo que ao final desta sétima reunião as alunas manifestaram concordância com as interpretações realizadas. Encerrando então a pesquisa, o pesquisador emitiu um novo agradecimento às mesmas por terem consentido em participarem da pesquisa realizada (APÊNDICE B).

**Pesquisador:** *Bem, já agradei antes [no final do subcaptítulo 4.1 da tese], mas agradeço novamente por terem participado de minha pesquisa, por terem contribuído ao aceitarem as gravações de áudios, também à coordenadora da brinquedoteca hospitalar, e para mim foi muito bom, para as crianças, aos pais,*



*bem, foram pequenos momentos, curtos, “uma pequena gota no oceano”, mas “oceanos se constroem com gotas”.*

**Graduanda B:** *Para nós ficou um aprendizado.*

**Graduanda A:** *Uma ótima aprendizagem.*

#### GUIA DE SENTIDO [PSICO] PEDAGOGIA SOCIAL HOSPITALAR

- *Responsividade assertiva* sobre as questões propostas e que demonstra um empoderamento em constituição acerca da possibilidade de atuação profissional do [psico] pedagogo social na brinquedoteca hospitalar. Infere-se que nesse sentido a brinquedoteca se constituiria então como um espaço institucional com *status* para a realização de atividades educativas e lúdicas para fins de compreensão do desenvolvimento cognitivo de crianças participantes. Infere-se ainda que em um contexto mais avançado de organização, a brinquedoteca poderia desenvolver atividades ludopedagógicas e de oficinas de construção de objetos de aprendizagem.

O Guia de Sentido *Ôntico* (APÊNDICE G) que (re)apresenta uma culminância gráfica dos resultados produzidos pela analítica do sentido e que pode ser utilizado como uma possibilidade para a produção de inferências de possíveis repercussões dessa tessitura de conexões de sentidos para a educação escolar quando planejada *para-com* o uso do dispositivo móvel *tablet PC*.

O modelo gráfico adotado é o mapa conceitual, no entanto, como se trata de uma produção advinda da existência para a essência, há preferência por denominar tal produção de *mapa sentimental*, pois há uma composição de conexões de sentidos viabilizados pela tessitura de teias de aprendizagens inclusivas manifestada na brinquedoteca. Considera-se que esse mapa carrega consigo tendenciosidades como toda e qualquer produção cartográfica, pois há uma preconcepção de que todo e qualquer modo de vida forjado da existência para a essência flexionará consigo um sentido de mundo singular, multifacetado e com tendência de produção de modos de convivência com a impessoalidade, mas também de vivências com autenticidade.

O mapa sentimental (APÊNDICE G) representa visualmente as conexões pré-conceituais, conceituais, de metodologia fenomenológica-existencial e de *Guias de Sentido* produzidas pelas (re)flexões teóricas no percurso da pesquisa. As linhas de cor laranja bem como o plano de fundo que as acompanham (re)lembra que há *fluxos de transformação contínua* que já perpassaram sócio historicamente os sujeitos diretos da pesquisa bem como o fato de que estão (con)vivendo em fluxos de relações e relacionamentos advindos de outros espaços-tempos institucionais. Já no que diz respeito à representação gráfica produzida especificamente a partir da pesquisa realizada, foram utilizadas propositalmente linhas mais finas para indicar que o mapeamento sentimental é referente aos breves momentos existenciais vividos pelos sujeitos diretos da pesquisa e, assim, as linhas laranja lembram a existência de estruturas econômicas, políticas e sociais que influenciaram e ainda estão influenciando a formação desses sujeitos. O mapa sentimental é advindo de uma tessitura de um movimento cognitivo ocorrendo em um intenso estado ontológico de devir sendo este estudo uma analítica do sentido acerca desse momento e movimento cartográfico de captura de conexões de sentidos dessa paisagem em permanente estado de mutação, e cujo potencial pode se desvelar como viabilizador de inferências para a educação escolar.

O ser da presença da docência com o dispositivo *tablet PC* e as teias educacionais de aprendizagens inclusivas na [psico] pedagogia social hospitalar se desvelam no cuidado e serenidade, na entrega de uma disposição atitudinal de ajudar e promover o outro como agente autêntico junto ao mundo.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um estudo de inspiração fenomenológico existencial como esse revelou modos diferenciados de ser da presença da docência mediante o cuidado e a serenidade, pontuando os procedimentos manifestados nas ações humanas desenvolvidas com o *tablet PC*. Tal complexo movimento indicou ainda um desejo desse campo constituir-se futuramente para fins profissionais de atuação da psicopedagogia social hospitalar. As discentes, que se aproximam do que elas mesmas reconhecem como ser psicopedagoga, atuaram dentro do que se denomina Pedagogia Hospitalar, desvendando o ser da presença da docência cuidado e serenidade, dentre outros.

O *tablet PC* foi mais um dispositivo (ferramenta) em meio a tantos de uma brinquedoteca hospitalar, mas que ganha sentidos e significados pela movimentação imagética e possibilidades que ele produz e provoca de sentidos nas graduandas de Pedagogia e nas próprias crianças. Considera-se que um *tablet PC* permite a conexão com mundos virtuais paralelos, sendo, pois, algo em evidência social na contemporaneidade (por isso eventualmente descartável), e ao mesmo tempo de uma sintonia de sentido com os tempos atuais, sendo então um dispositivo social que produz modos de democracia mediante o acesso direto a conteúdos de aprendizagem (por sua socialização), mas, simultaneamente, há uma grande problemática ligada ao fato do custo de aquisição tornar esse equipamento inacessível a uma grande parcela da população.

Um dos motivos da centralização das discussões nessa única ferramenta é sua contemporaneidade de uso considerada como prenhe de provocações, cognições, afetos (e o afetar). O *tablet PC* é uma complexa ferramenta digital sob o ponto de vista técnico e é vivido por alguns usuários como diferenciado dos outros recursos tecnológicos já existentes. Em consequência do seu uso irrompem os modos como desvelou (nessa pesquisa) o ser da presença da docência que acontece no contexto da internet, da informática, demandando uma prudente reflexão pela viabilização de autênticos modos de ser da presença da docência junto ao mundo e a necessidade de simultânea convivência com a inautenticidade institucional internalizada pelos sujeitos do mundo.

Houve então, como plano de fundo, uma tentativa de demonstração reflexiva acerca da possibilidade de aproximações teóricas – uma ousadia dessa pesquisa - da perspectiva educacional anarquista de Illich (1985) com a fenomenologia-existencial de Heidegger (2012). Mas como ficou claro, não foram focados apenas nesses dois autores, mas também de seus seguidores, especialmente os de Heidegger, que possuem trabalhos nessa vertente – a filosófica. Assim, ocorreu uma tentativa de conexão do *convidar-a-aprender* heideggeriano com a perspectiva illichiana de ajuda ao estudante para que encontre caminhos na aprendizagem e especialmente produza um caminhar singular em seu percurso existencial.

Conforme discutido ao longo do texto, para esses autores (e pelos dados coletados) cabe a educação o papel de *convidar-a-aprender*, oferecendo os recursos humanos e técnicos para os fins definidos pela intencionalidade de *ser-aí* e *estar-aí* do humano no mundo.

Os modos de ser da presença da docência com o dispositivo *tablet PC* e as teias educacionais de aprendizagens inclusivas na [psico] pedagogia social hospitalar se mostram entregues ao aprender e seu ato, uma disposição em adentrar ao convite de sentido, um enfrentamento do perigo dessas ferramentas reimplantarem o tecnicismo, uma resiliência diante desses aparatos que só ganham humanidade pelo manuseio das universitárias, já educadoras.

Cabe ao adulto, como por exemplo, um professor ou educador social, a função de coparticipar dos *fluxos de transformações contínuas* do sujeito e agir sempre que houver demandas por intervenções pontuais que permitam que ele permaneça percorrendo continuamente a tessitura de teias de aprendizagens inclusivas.

Nesse percurso existencial o sujeito pode então tornar-se agente de um mundo não determinado previamente pela estrutura subjacente, pois é possível problematizar que ele seja capaz de se relacionar de maneira empoderada com os fatos cotidianos impessoais que afetam a sua existência e projetar nesse ato de resistência e recursividade o desvelamento da descoberta de *Dasein*.

A partir da análise de dados discursivos é possível inferir o esclarecimento da brinquedoteca como um campo profissional em formação,

tal como desvelado na provocação simulativa das estudantes do curso de Pedagogia ao afirmar tal espaço como um centro de atendimento pedagógico.

Inferir-se que se trataria então de um espaço institucional de atuação de um profissional interdisciplinar, tal como clarificado na conjunção de atuação *professor-pedagogo-brinquedista*. Em termos profissionais na burocracia em trânsito acerca da regulamentação profissional inferir-se que seria uma atividade com característica de *psicopedagogia social hospitalar*, demandando então um profissional com formação em psicopedagogia, no sentido da brinquedoteca como clínica do lúdico entendido como um instrumento de uma metodologia de intervenção psicopedagógica mais ampla, bem como há ainda a possibilidade de atuação do pedagogo *educador social*, no sentido de mobilizar a existência institucional de tal espaço, visto tratar-se de um campo de atuação em formação que demanda empoderamento político-social.

Retomando as suposições pré-concebidas acerca das características do *ser da presença* da docência, é possível perceber que se manifestaram jurisprudências na relação com o outro, na medida em que na possibilidade de ausência de uma responsável por uma criança havia então um procedimento que seria adotado, tendo em vista que um caso similar havia ocorrido no passado.

Os procedimentos são situações tradicionais em hospitais, e eles nem sempre são mecanizados, pois estão envolvidos pelo interesse autêntico pelo outro, por sua saúde – uma espécie de angústia mais tensa diante das dores, perdas e mortes. Assim, o *ser da presença* da docência com o dispositivo *tablet PC* e as teias educacionais de aprendizagens inclusivas na [psico] pedagogia social hospitalar, trazem as universitárias para outras dimensões de quem se propõe trabalhar em uma instituição onde o discurso (e ação) médico e da Enfermagem predominam, e esses saberes-fazer estão interligados ao moderno conceito de assepsia que abarca o subjetivo.

No que diz respeito ao planejamento contextual, é preciso que eventualmente ocorra mediante atenção meditativa ao invés da pretensão de uma racionalidade que tende a remeter os sujeitos a um processo industrial – mas a mecanização está muito impregnada nos hospitais, que como dissemos está imbuído, muitas vezes, de um sincero interesse pelo outro.

O foco mediador se manifestou mediante expressões em um sentido não diretivo, ao invés de um *o-que-fazer* que remetesse a uma perspectiva utilitarista.

Já o *movimento de abertura conclusiva*, como o próprio termo releva, apresentaria uma perspectiva de conclusão que tende a fechar a existência, sendo que tal suposição foi desconstruída no percurso de pesquisa, pois a aprendizagem descobre-se como uma manifestação de abertura intensiva e contínua.

A *inexperiência conflitante* se mostrou, no entanto especificamente por algumas crianças, sendo as acadêmicas bastante seguras sobre seu agir devido certamente a presença do pesquisador no acompanhamento das atividades. Na revelação dos fluxos de transformação contínua houve então outra conexão de sentido com a suposição levantava, sendo que *faz-por-fazer* não se manifestou efetivamente, sendo marcante a manifestação das ações da discentes em *o-fazer-as-(re)faziam* no pensar meditativo e sereno acerca do uso da técnica digital.

As principais modalidades de uso do *tablet PC* foram os paradigmas do *computador como objeto de estudo* e principalmente do *computador como meio para simulações e jogos*.

Sob o ponto de vista de que toda a educação possui um fim, este estudo *fenomenológico-existencial* ao propor sentidos propositivos para o uso do *tablet PC* na educação escolar infere que há o desafio de se produzir novos instrumentos para avaliação da aprendizagem considerando a nova realidade cognitiva dos sujeitos que progressivamente se tornam agentes ao se conectarem com aplicativos em dispositivos móveis que expandem o ser de sua presença para novos horizontes existenciais.

É possível perceber que a cognição é intensamente estimulada pela nova realidade social que se apresenta com aspectos democráticos em tecnificadas redes sociais digitais produtoras de *cibercultura*, mas cuja democracia não se torna visível nas *atuais*<sup>34</sup> redes sociais de poder via representações indiretas que deliberam de maneira unidirecional sobre o

---

<sup>34</sup> Conforme o texto *O Atual e o Virtual* de Deleuze (1996), mencionado na introdução desta tese.

planejamento, execução e acompanhamento da implantação de políticas sociais.

No contexto ciberespacial os sujeitos apresentam um grande ganho de autonomia em comunicação social e expressam o desejo de exercer um novo tipo de cidadania em que o poder não esteja localizado no Estado ou iniciativa privada, mas sim no agir de cada agente cognitivo e aprendente que se tornariam coparticipantes ativos das decisões políticas que mais diretamente lhes afetam.

No entanto, infere-se que há um choque cultural dos agentes cognitivos e aprendentes, que desejam uma formação com liberdade para o exercício da cidadania plena via representação direta, com as propostas de cidadania limitada ofertada pelos tradicionais e tecnicistas sistemas de escolarização multidisciplinares amparadas pelo Estado que tentam viabilizar algum tipo de formação modelizada para o instável mercado de trabalho e cidadania de representação indireta.

Este estudo infere que há um grandioso desafio de transformação dos sistemas de ensino tendo em vista o novo contexto de aprendizagens em redes digitais produzido pelo uso de dispositivos móveis no contexto da pós-modernidade que, conforme Sant'Ana (2011), demanda a (trans)formação de *cidadãos pós-críticos* e participativos, aptos a (con)viverem no mal-estar ou desassossego da sociedade (anti)contemporânea ou (pós)moderna, mas simultaneamente capazes de implantar coletivamente alternativas por outro mundo possível que viabilize a liberdade nos modos de vida forjados nos mundos *atual-virtual*.

A tese proposta foi confirmada, qual seja, a de que um simples artefato/ dispositivo/ ferramenta como é um *tablet PC* é capaz de produzir mais sentidos e significados quando está sob manuseio de estudantes universitárias de Pedagogia que o utilizam em uma brinquedoteca hospitalar de uma instituição pública de saúde situada no interior do Estado do Piauí, no município de Picos, discentes essas que se aproximam do que se pode reconhecer como psicopedagoga e que atuam de acordo com o que se denomina Pedagogia Hospitalar, desvelando em seus modos de atuação o ser da presença da docência.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Pedro Duarte de. **Heidegger educador**. In: Aprender – Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação. Ano 6, n. 10, jan./jul. 2008. Vitória da Conquista: Edições Uesb, 2008. ISSN 1678-7846.

ASSIS, Walkíria de. **Classe hospitalar: Um olhar pedagógico singular**. São Paulo: Phorte, 2009. ISBN 978-85-7655-250-5.

ASSMANN, Hugo. **Reencantar a Educação: Rumo à sociedade aprendente**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2004. 251 p. ISBN 978-85-326-2024-8.

AUGRAS, Monique. **O ser da compreensão: fenomenologia da situação de psicodiagnóstico**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1993. ISBN 85-326-0885-X.

BAPTISTA, Marina Elisa Costa. **Fenomenologia do existir do diabético**. Ribeirão Preto, 1992. 99 f. Tese (Doutorado) – Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 1992.

BESSA, Hugo. **Flurry traz dados interessantes sobre usuários de smartphones e tablets**. Disponível em: <<http://macmagazine.com.br/2012/11/23/flurry-traz-dados-interessantes-sobre-usuarios-de-smartphones-e-tablets/>>. Acesso em: 24 nov. 2012.

BOETTCHER, Dulci. **Ciberespaço: o reencantamento da aprendizagem**. Santa da Cruz do Sul: EDUNISC, 2003. 96 p. (Série conhecimento. Teses e dissertações.). ISBN 85-7578-034-4.

BOTTENTUIT JR, João Batista. **Do Computador ao Tablet: Vantagens Pedagógicas na Utilização de Dispositivos Móveis na Educação**. Revista EducaOnline. V. 6, Nº. 1, Janeiro/Abril 2012. Disponível em: <<http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=educaonline&page=article&op=view&path%5B%5D=291>>. Acesso em: 25 nov. 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. Universidade Federal do Piauí (UFPI). **Brinquedoteca Hospitalar realiza ação em Hospital Regional de Picos**. 2012. Disponível em: <<http://www.ufpi.br/noticia.php?id=21969>>. Acesso em: 12 mar. 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. Universidade Federal do Piauí (UFPI). **Projeto Brinquedoteca Escolar anima crianças de hospital em Picos**. 2011. Disponível em: <<http://www.ufpi.br/noticia.php?id=20025>>. Acesso em: 12 mar. 2013.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Portaria Nº. 2.261 de 23 de novembro de 2005**. Disponível em: <[http://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2005/prt2261\\_23\\_11\\_2005.html](http://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2005/prt2261_23_11_2005.html)>. Acesso em: 13 dez. 2012.



BRASIL. Ministério da Saúde. Conselho Nacional de Saúde. **Resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde/MS Sobre Diretrizes e Normas Regulamentadoras de Pesquisas Envolvendo Seres Humanos**. Disponível em: <<http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/1996/Reso196.doc>>. Acesso em: 14 mar. 2012.

BRASIL. Ministério da Saúde. Conselho Nacional de Saúde. **Resolução 466/12 do Conselho Nacional de Saúde/MS Sobre Diretrizes e Normas Regulamentadoras de Pesquisas Envolvendo Seres Humanos**. Disponível em: <<http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2012/Reso466.pdf>>. Acesso em: 14 mar. 2012.

BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. **Lei Nº 11.104, de 21 de março de 2005**. Disponível em: <[http://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2005/prt2261\\_23\\_11\\_2005.html](http://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2005/prt2261_23_11_2005.html)>. Acesso em: 13 dez. 2012.

BRUM, Larissa Cristina Cruz. **Do table ao tablet: o avanço Das novas tecnologias no ensino de línguas estrangeiras**. Anais do V Encontro Nacional de Professores e Letras e Artes. Campos dos Goytacazes: Essentia, 2011. Disponível em: <<http://www.essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/enletrarte/article/viewFile/2054/1210>>. Acesso em: 3 dez. 2012.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Diferentes, Desiguais e Desconectados: mapas de interculturalidade**. Tradução de Luís Sérgio Enríques. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009. 284 p. ISBN 978-85-7108-291-5.

CANDAU, Vera Maria (Org.). **Rumo a uma nova Didática**. Petrópolis: Vozes, 1988. ISBN 85-326-0434-X.

CARDOSO JR., Hélio Rebello. Nomadismos e "nomadologia" para subjetividades contemporâneas, segundo Deleuze e Guattari. In: FRANÇA, Sonia; ROCHA, Carlos da; CRUZ, Soraia Paiva; et al. **Estratégias de Controle Social: errância-criminalização-gestão de risco**. São Paulo: Arte & Ciência, 2004. 133 p. ISBN 85-7473-280-X.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Tradução de Roneide Venancio Majer. V. 1. 6. ed. rev. e atual. São Paulo: Paz e Terra, 1999. 698 p. (Série A era da informação: economia, sociedade e cultura). ISBN 85-219-0329-4.

CÉSAR, Maria Rita de Assis. Gênero, biopolítica e controle: notas para uma análise da docência na contemporaneidade. **Revista Intercâmbio dos Congressos de Humanidades**, Brasília, n. 10, 2007. Disponível em: <<http://www.onda.eti.br/revistaintercambio/conteudo/arquivos/1651.doc>>. Acesso em: 28 jul. 2012. ISSN 1982-8640.

CHARTIER, Roger. **Do código ao monitor: a trajetória do escrito**. Estud. av., São Paulo, v. 8. n. 21, Mai/Ago. 1994. Disponível em:

<[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40141994000200012&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40141994000200012&script=sci_arttext)>. Acesso em: 5 nov. 2013.

CHASSE, Betsy; VICENTE, Mark; ARNTZ, William. **Quem somos nós? EUA**, Play Arte, DVD, 108 min., documentário, 2005.

CRITELLI, Dulce Mára. **Analítica do Sentido**: uma aproximação e interpretação do real de orientação fenomenológica. São Paulo: Brasiliense, 1996. ISBN 85-11-00022-4.

CUNHA, Rodrigo do Espírito Santo da. **Revistas no cenário da mobilidade**: a interface das edições digitais para tablets. 150 f. il. 2011. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2012.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Tradução de Peter Pál Pelbart. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992. 232 p. (Coleção TRANS). ISBN 84-490-04-7.

DELEUZE, Gilles. **O Abecedário de Deleuze**. 1988. Disponível em: <<http://stoa.usp.br/prodsubjeduc/files/262/1015/Abecedario+G.+Deleuze.pdf>>. Acesso em: 11 fev. 2013.

DELEUZE, Gilles. **O Atual e o Virtual**. In: ALLIEZ, Éric. **Deleuze Filosofia Virtual**. Tradução de Heloisa B.S. Rocha. São Paulo: Ed. 34, 1996. 80 p. ISBN 85-7326-029-7.

FORGHIERI, Yolanda Cintrão. **Psicologia fenomenológica**: fundamentos, método e pesquisas. São Paulo: Pioneira, 2004. ISBN 85-221-0163-9.

FREIRE, Sônia Barreto. **A determinação ontológica do Mundo**: um perfeito a priori. In: Aprender – Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação. Ano 6, n. 10, jan./jul. 2008. Vitória da Conquista: Edições Uesb, 2008. ISSN 1678-7846.

GATTI, Bernardete. Entrevista. In: Mandeli, Mariana. **Cursos EAD não são oferecidos de forma correta no Brasil, afirma Bernardete Gatti**. Disponível: <<http://www.todospelaeducacao.org.br/comunicacao-e-midia/noticias/24217/cursos-ead-nao-sao-oferecidos-de-forma-correta-no-brasil-afirma-bernadete-gatti/>>. Acesso em: 14 out. 2012.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010. Isbn 978-85-224-5823-3.

GINTIS, Herbert; NAVARRO, Vicente. **Sobre o pensamento de Ivan Illich**. Porto-PT: Nova Crítica, 1979.

GONÇALVES, Amanda; SILVA, Érica Janne; DIAS, Francisco José Ramos; VELOSO, Lúcia de Fátima Dutra. **O impacto da brinquedoteca durante a internação infantil no Hospital Regional Justino Luz em Picos-PI**. Disponível em:

<<http://189.75.118.68/cbcentf/sistemainscricoes/arquivosTrabalhos/o%20impacto%20da%20brinquedoteca.pdf>>. Acesso em: 13 mar. 2013.

HEIDEGGER, Martin. **Língua de tradição e língua técnica**. Pós-fácio de Mário Botas. Lisboa: Vega - Passagens, 1995. ISBN 972-699-449-7.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e Tempo**. Tradução e organização de Fausto Castilho. Campinas: Editora da Unicamp; Petrópolis: Vozes, 2012. ISBN 978-85-268-0963-5 (Unicamp) e 978-85-326-4340-7 (Vozes).

HEIDEGGER, Martin. **Ser e Tempo**. Tradução revisada de Marcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis: Vozes, 2006. ISBN 978-85-326-3284-5.

HEIDEGGER, Martin. **Serenidade**. Lisboa: Instituto Piaget, 1959. (Coleção Pensamento e Filosofia). ISBN 972-771-142-1.

ILLICH, Ivan. **Sociedade Sem Escolas**. 7. ed. Tradução de Lúcia Mathilde Endlich Orth. Petrópolis: Vozes, 1985. 188 p.

KAHLMAYER-MERTENS, Roberto. S. **Heidegger & a Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2008. (Coleção Pensadores & Educação). ISBN 978-85-7526-329-7.

LEITE, Maria Risonete Simplício. **Uma análise ontológica do Gestell: a problematização da técnica moderna e da entificação do ser**. 2009. Disponível em: <[http://bdtb.biblioteca.ufpb.br/tde\\_arquivos/10/TDE-2012-03-27T124025Z-1522/Publico/arquivototal.pdf](http://bdtb.biblioteca.ufpb.br/tde_arquivos/10/TDE-2012-03-27T124025Z-1522/Publico/arquivototal.pdf)>. Acesso em: 24 fev. 2013.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999. (Coleção TRANS). ISBN 85-7326-126-9.

LYRA, Edgar. **Heidegger e a Educação**. In: Aprender – Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação. Ano 6, n. 10, jan./jul. 2008. Vitória da Conquista: Edições Uesb, 2008. ISSN 1678-7846.

MATOS, Elizete Lúcia Moreira; MUGIATTI, Margarida Maria Teixeira de Freitas. **Pedagogia Hospitalar: A humanização integrando educação e saúde**. Petrópolis: Vozes, 2011. ISBN 978-85-326-3408-5.

MEIHY, José Carlos Sebe Bom. **Manual de História Oral**. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2005. ISBN 85-15-01324-X.

MELO, Clayton. **Os tablets vão mudar sua vida**. In: VELLOSO, João Paulo dos Reis (Org.). Rumo ao Brasil desenvolvido (em duas, três décadas). Rio de Janeiro: Elsevier, 2013. ISBN 978-85-352-6414-2.

MILARCH, Vilson. **Livros Digitais na Educação: Perspectivas e Desafios**. In: Congresso Internacional CBL do Livro Digital. 4. ed. 2012. Disponível em: <<http://www.congressodolivrodigital.com.br/blog/wp-content/TC-vilson-milarch-270312112353.doc>>. Acesso em 25 nov. 2012.

MOURA, Josefa Tayane Tavares; BRITO, Luélia de Sousa; SOUSA, Maria César. **A Brinquedoteca do Hospital Regional Justino Luz - HRJL em Picos-PI**: o olhar das crianças hospitalizadas e de brinquedistas. FIPED 2012. Disponível em: <[http://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/9393b6df0c07d542a3772452243e42a6\\_2076.pdf](http://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/9393b6df0c07d542a3772452243e42a6_2076.pdf)>. Acesso em: 13 mar. 2013.

NASCIMENTO, Verônica Cibeles do. **Algumas considerações sobre linguagem e humanismo em Heidegger**. Revista Ítaca, n. 20, 2012. ISSN 1679-6799. Disponível em: <<https://www.revistas.ufrj.br/index.php/Itaca/article/view/217/206>>. Acesso em: 24 fev. 2013.

OPENSTREETMAPS. **Mapa gráfico da localização geográfica do município de Picos-PI**. Disponível em: <<http://www.openstreetmap.org/node/320692703#map=19/-7.08236/-41.46850>>. Acesso em: 15 mar. 2014.

PIMENTA, Selma Garrido. **Panorama atual da Didática no quadro das Ciências da Educação**: Educação, Pedagogia e Didática. In: PIMENTA, Selma Garrido (Org.). Pedagogia, Ciência da Educação? 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001. ISBN 85-249-0606-5.

PINEL, Hiran; SANT'ANA, Alex Sandro C.; COLODETE, Paulo Roque; et al. Dora e Josué: (Pró)curando uma "subjetividade inclusiva" em contextos não escolares informais a partir dos escolares, na filmica de Walter Salles, "Central do Brasil". In: Seminário Capixaba de Educação Inclusiva, 9., 2005, Vitória. **Anais Ressignificando conceitos e práticas: a contribuição da produção científica**. Vitória: Fórum Permanente de Educação Inclusiva/ES, 2005. v. 1, p. 304-306.

PINEL, Hiran. **Psicologia Educacional**: Alguns Textos Esparsos. Belo Horizonte: NUEx-PSI, 2004. ISBN 85-903368-1-0. Disponível em: <<http://www.neaad.ufes.br/subsite/psicologia/obs04hg%20a%20outra%20classifica%C3%A7%C3%A3o.htm>>. Acesso em: 07 ago. 2013.

PRADO, José Erivaldo da Ponte. **A Questão da técnica em Martin Heidegger**. Revista Homem, Espaço e Tempo, Ano V, n. 2, set. 2011. ISSN 1982-380. Disponível em: <[http://www.uvanet.br/rhet/artigos\\_setembro\\_2011/questao\\_tecnica\\_heidegger.pdf](http://www.uvanet.br/rhet/artigos_setembro_2011/questao_tecnica_heidegger.pdf)>. Acesso em: 23 fev. 2013.

RODRIGUES, Janine Marta Coelho. **Classes Hospitalares**: o espaço pedagógico nas unidades de saúde. Rio de Janeiro, Wak Editora, 2012. ISBN 978-85-7854-179-8.

SANT'ANA, Alex Sandro C. Educação pós-crítica: problematizações efêmeras acerca do atual mal-estar contemporâneo. In: **Pró-Discente**: Caderno de Prod. Acad.-Cient. Progr. Pós-Grad. Educ., Vitória, v. 17, n. 2, jul./dez. 2011.

Disponível em:  
 <<http://www.periodicos.ufes.br/PRODISCENTE/article/download/5810/4250>>.  
 Acesso em: 31 dez. 2013.

SANT'ANA, Alex Sandro C. **O Currículo Agenciado com as Tecnologias da Informação e Comunicação no Cotidiano da Educação Escolar**. 2008. 160 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2008.

SANT'ANA, Alex Sandro C. O Currículo Agenciado com as Tecnologias da Informação e Comunicação no Cotidiano da Educação Escolar. In: IV Colóquio Luso-brasileiro sobre Questões Curriculares - VIII Colóquio Sobre Questões Curriculares: currículo, teorias, métodos, 2008, Florianópolis. **Anais do IV Colóquio Luso-brasileiro sobre Questões Curriculares - VIII Colóquio Sobre Questões Curriculares**: currículo, teorias, métodos. Florianópolis: UFSC, 2008. 1 CD-ROM.

SANTOS, Gilberto Lacerda; BRAGA, Camila Brasil. **Tablets, laptops, computadores e crianças pequenas: novas linguagens, velhas situações na Educação Infantil**. Brasília: Liber Livros, 2012.

SARAMAGO, Ligia. **Sobre a serenidade em Heidegger: uma reflexão sobre os caminhos do pensamento**. In: Aprender – Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação. Ano 6, n. 10, jan./jul. 2008. Vitória da Conquista: Edições Uesb, 2008. ISSN 1678-7846.

SCHUBACK, Marcia Sá Cavalcante. A perplexidade da presença. In: HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Tradução revisada de Marcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis: Vozes, 2006. ISBN 978-85-326-3284-5.

SODELLI, Marcelo. **Sobre o sentido de educar**. In: Aprender – Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação. Ano 6, n. 10, jan./jul. 2008. Vitória da Conquista: Edições Uesb, 2008. ISSN 1678-7846.

SOUSA, Maria Cézar; FALCÃO, Letícia Maria de Sousa. **Brinquedoteca Hospitalar: uma experiência voltada para a humanização**. Disponível em: <<http://www.hrjl.pi.gov.br/wp-content/uploads/2012/10/Briquedoteca.pdf>>. Acesso em: 13 mar. 2013.

SPINOLA, Marcello Eloy Mendes. **A neo-ontologia do pensamento do Ereignis na apropriação da linguagem humanista em Martin Heidegger**. Revista Vozes dos Vales, Ano I, n. 2, Out. 2012. ISSN 2238-6424. Disponível em: <[http://www.ufvjm.edu.br/site/revistamultidisciplinar/files/2011/09/A-neo-ontologia-do-pensamento-do-ereignis-na-apropri%C3%A7%C3%A3o-da-linguagem-humanista-em-martin-heidegger\\_marcelo1.pdf](http://www.ufvjm.edu.br/site/revistamultidisciplinar/files/2011/09/A-neo-ontologia-do-pensamento-do-ereignis-na-apropri%C3%A7%C3%A3o-da-linguagem-humanista-em-martin-heidegger_marcelo1.pdf)>. Acesso em: 24 fev. 2013.

WERLE, Marco Aurélio. **Heidegger e a arte de questionar**. In: Aprender – Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação. Ano 6, n. 10, jan./jul. 2008. Vitória da Conquista: Edições Uesb, 2008. ISSN 1678-7846.

WERLE, Marco Aurélio. **Martin Heidegger part3 - Prof Marco Aurélio Werle**. Disponível em: <[http://www.youtube.com/watch?v=QFoEVc-y2\\_0](http://www.youtube.com/watch?v=QFoEVc-y2_0)>. Acesso em: 8 dez. 2013.

WISSER, Michel. **Entrevista concedida por Martin Heidegger ao professor Richard Wisser**. Tradução de Antonio Abranches. 1969. Disponível em: <<http://www.oquenofazpensar.com/adm/uploads/artigo/entrevista/n10richardv1.pdf>>. Acesso em: 21 jul. 2012.

WU, Roberto. **A apreensão fenomenológica da vida fáctica em Heidegger**. In: Aprender – Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação. Ano 6, n. 10, jan./jul. 2008. Vitória da Conquista: Edições Uesb, 2008. ISSN 1678-7846.

ZAGO, Daiany Berenice; MONTANARO, Paulo Roberto; OTSUKA, Joice Lee. **Livro em Publicação Digital Interativa para EAD**. Anais do I SIED: EnPED – 2012. Disponível em: <<http://sistemas3.sead.ufscar.br/ojs/index.php/sied/article/download/222/110>>. Acesso em: 3 dez. 2012.

## ANEXOS

## ANEXO A – TRECHOS DE RELATÓRIOS DIÁRIOS DAS GRADUANDAS

ficou encantado com o tablet e com professor Alex não ficou até a hora de fechar porque foi fazer a limpeza do baco.

a tarde foi bastante animada tivemos a visita do professor Alex, e brincamos um pouco com as crianças, e depois ficou tudo tranquilo.

Na manhã seguinte compus com a professora e o professor Alex, com o tablet, fizemos uma brincadeira com as crianças, após isso brincamos com o tablet e fizemos uma brincadeira com a professora. Em seguida fizemos uma brincadeira com a professora e o professor Alex, com o tablet, fizemos uma brincadeira com as crianças, e depois ficou tudo tranquilo.

Na tarde seguinte compus mais duas brincadeiras com a professora e o professor Alex, com o tablet, fizemos uma brincadeira com as crianças, e depois ficou tudo tranquilo.



Quando chegou a hora de ir para casa, a professora ficou muito triste, pois ela não conseguia esquecer a brincadeira com o tablet. Ela ficou muito triste, pois ela não conseguia esquecer a brincadeira com o tablet.

Por isso, sentiu falta do tablet, pois ela se divertia muito com os jogos e brincadeiras. As crianças quando brincam, elas exploram suas habilidades e hipóteses necessárias para o entendimento do que antes lhe parecia tão difícil. O brincar é parte integrante da vida da criança, ao brincar organiza seu pensamento, faz uso da linguagem e da sua criatividade.

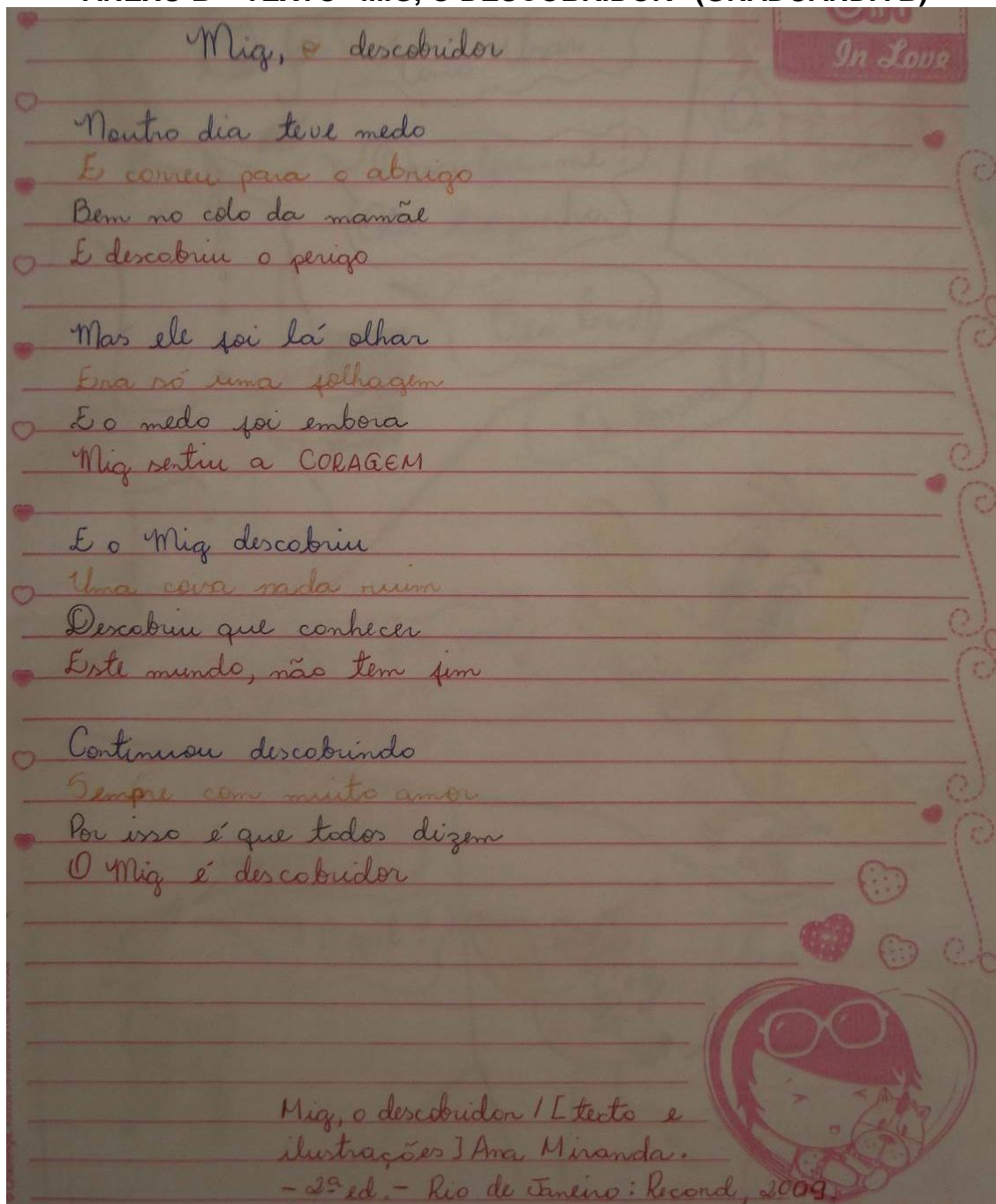
Quando chegou a hora de ir para casa, a professora ficou muito triste, pois ela não conseguia esquecer a brincadeira com o tablet. Ela ficou muito triste, pois ela não conseguia esquecer a brincadeira com o tablet.

Quando chegou a hora de ir para casa, a professora ficou muito triste, pois ela não conseguia esquecer a brincadeira com o tablet. Ela ficou muito triste, pois ela não conseguia esquecer a brincadeira com o tablet.

A professora fêz chegar a Maria Edum  
 a boneca e ela começou a brincar com  
 ela. Ela sabe utilizar todos os jogos que  
 a boneca oferece. Percebeu que ela  
 se distrai deixando as bonecas  
 e a professora só a Maria logo foi  
 para o quarto.

A brinquedoteca hospitalar serve não só a  
 de trazer o lúdico para parte das crianças  
 que aqui se encontram sofrendo por causa  
 alguma enfermidade, ela (brinquedoteca) também  
 para os pais e acompanhantes como um  
 meio de ~~desafiar~~ podem distrair, contem-  
 plar suas angústias e preocupações.

## ANEXO B – TEXTO “MIG, O DESCOBRIDOR” (GRADUANDA B)



## ANEXO C – TIRINHA “A INVASÃO DAS TECNOLOGIAS” (GRADUANDA C)





## ANEXO D – TIRINHA “O TABLET E O PRESENTE” (GRADUANDA B)





ANEXO E – TIRINHA “MÔNICA CEBOLINHA EM O TABLET”  
(GRADUANDA A)



**ANEXO F – PARÓDIA “O TABLET E OS BRINQUEDOS” (GRADUANDA C)**

O tablet e os brinquedos

O tablet brigou com os brinquedos  
No meio da brinquedoteca  
Os brinquedos ficaram tristes  
E o tablet fez uma festa.

Os brinquedos estavam com raiva  
O tablet foi se desculpar  
Então fizeram as pazes  
E juntos foram brincar.

Ah! O tablet e os brinquedos  
Juntos na brinquedoteca  
Será que essa união vai dar certo?



## ANEXO G – PARÓDIA “É PRECISO SABER ENSINAR” (GRADUANDA B)

É preciso saber ensinar

Quem espera ter um tablet  
 não temer medo de comprar  
 não pode ficar frustrado  
 e esquecer de ensinar  
 e preciso ter cuidado  
 você tem que lembrar  
 e preciso saber ensinar

É preciso saber ensinar  
 É preciso saber ensinar  
 É preciso saber ensinar  
 saber ensinar

Todo pedra no caminho  
 você pode retirar  
 todo tablet é um método de ensino  
 você pode inovar  
 se a criança não sabe usar  
 você deve compreender  
 e preciso saber ensinar

É preciso saber ensinar  
 É preciso saber ensinar  
 É preciso saber ensinar  
 saber ensinar

Paródia: saber viver (fita)

**ANEXO H – ACRÓSTICO COM A PALAVRA TABLET (GRADUANDA B)**

Tablet a tecnologia

Às alcances de crianças de nível social diversos, através da parceria com a Brinquedoteca do Hospital Regional Justino

Luiz de picos tem proporcionado momentos

Extraordinários à crianças que se encontram

Triste por estarem dedói, podem ter o contato físico concreto com esse aparelho que através dos programas educativos, proporcionam <sup>o crescimento</sup> ~~em~~ ~~trabalho~~ ~~em~~ ~~descobrir~~ habilidades antes não percebidas, por essas crianças.

**ANEXO I – “O ANTES” E “O DEPOIS” (GRADUANDA C)**

O TABLET E EU...

Por: 

Antes

**Lobisomem**

Segundo a lenda contada pelos mais velhos, o lobisomem é um homem que em noites de lua cheia se transforma em lobo e fica uivando para a lua. Não sei se isso é verdade mas, desde pequena até hoje tenho medo desse monstro, então passei a associar que é desconfortável para mim com o lobisomem.

Gosto de aprender coisas novas e não tenho medo de desafios mas, o tablet assim como qualquer outro aparelho que esteja relacionado com a informática me deixam insegura.

“O antes” mediante imagem do folclórico *Lobisomem*

pois



Agora é diferente, após uma aula ministrada pelo professor Alex sobre como usar o tablet, percebi que o “lobisomem” nem é tão assustador como eu pensava.

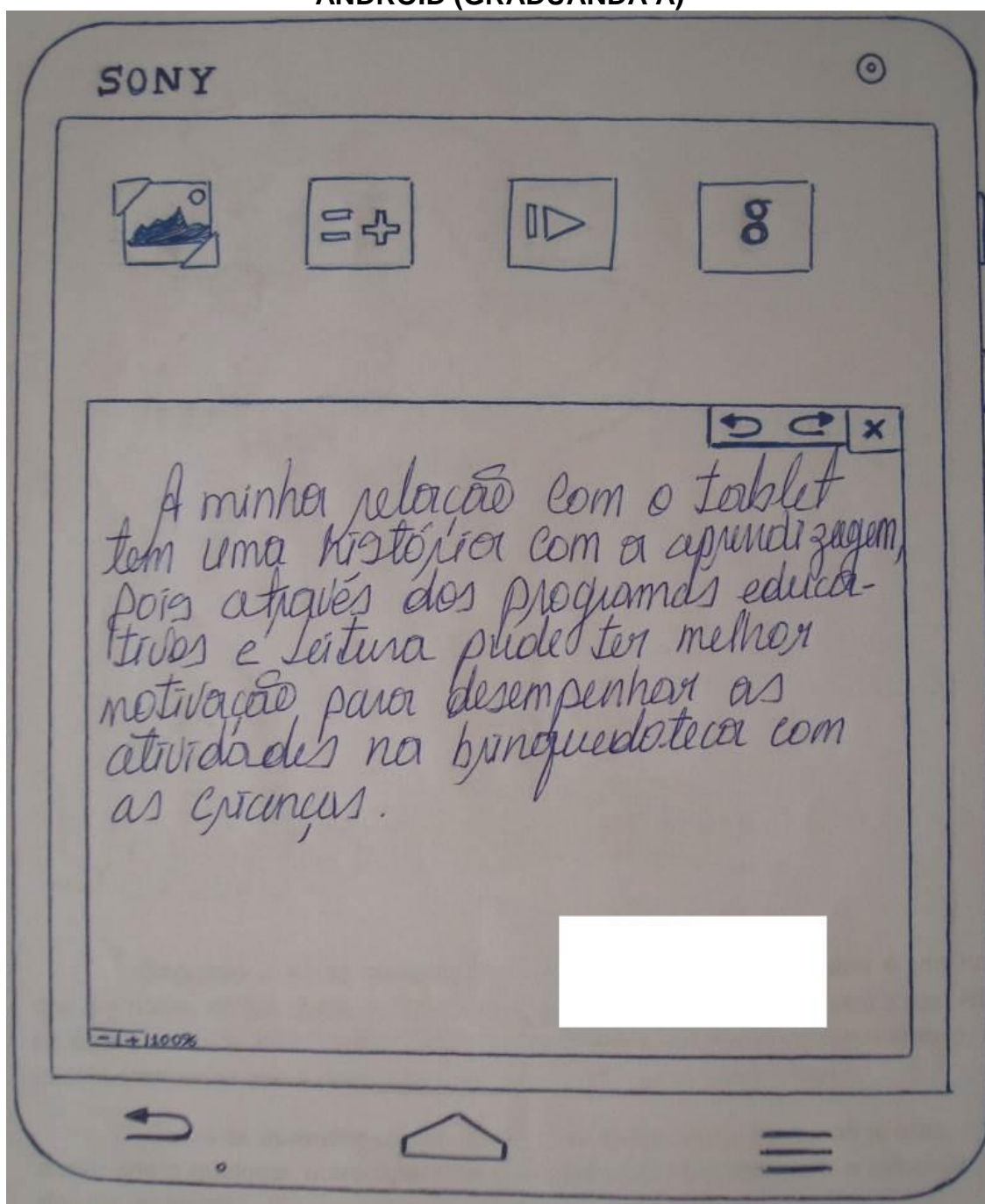
O tablet é um aparelho que além de lindo é fácil de ser usado e com uma vantagem, posso mexer o quanto quiser sem a preocupação de desconfigurar pois basta um clic em um botão e tudo se resolve.

Depois de ter a oportunidade de estar convivendo um pouco mais de perto com esse aparelhinho, e ver como é divertido e importante o mundo das novas tecnologias, já posso afirmar que arriscaria sem medo, a dar umas voltinhas de braços dados com a “fera” (tablet).

“O depois” com o uso da imagem do conto “*A Bela e a Fera*”



**ANEXO J – TEXTO EM DESENHO DE *TABLET PC* COM INTERFACE  
ANDROID (GRADUANDA A)**



**ANEXO K – POEMA “O TABLET” (GRADUANDA C)**

## O Tablet

Pequeno, leve, prático.

Acessar, visualizar, jogar, compartilhar, ler, ouvir,  
assistir...

São apenas algumas funções

Desse aparelho portátil

Que nos leva para um mundo fantástico

De brincadeiras e diversões.

O tablet é um aparelho

Que causa um certo apego.

Ele é fácil de manusear

E tem tudo para cativar

Quem ousa experimentar

Com um simples toque viajar

Em seu mundo espetacular.

**ANEXO L – POEMA “O TABLET NO NOSSO MEIO” (GRADUANDA A)**

O tablet ao nosso meio

O tablet é uma tecnologia que mostrou-me possibilidade de termos bons caminhos, pois através do mesmo estou sempre aprendendo e, assim, modificando minha forma de aprender a realidade ao meu redor.

Com o tablet reconheço quanto mais aprendo, mais percebo a importância que ele tem em estar inserido na minha vida.

## ANEXO M – PARÓDIA [BASEADA NA MÚSICA A CASA] (GRADUANDA B)

## PARÓDIA

Era uma brinquedoteca enfeitada...

Era uma brinquedoteca enfeitada...

Abre a janelinha, deixe a diversão entrar!

Abre a janelinha, deixe a diversão entrar!

Perto dela vem chegando...

Perto dela vem chegando...

O amiguinho TABLET pra nos alegrar!

O amiguinho TABLET pra nos alegrar!

E com ele a criançada...

E com ele a criançada...

Alegres e sorrindo vão todas brincar!

Alegres e sorrindo vão todas brincar!

Está escurecendo, anoitecendo...

Está escurecendo, anoitecendo...

O amiguinho TABLET vai descansar!

O amiguinho TABLET vai descansar!

Chau, Chau, Chau, Chau...



## APÊNDICES

## APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO DA COORDENAÇÃO DA BRINQUEDOTECA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
CURSO DE DOUTORADO EM EDUCAÇÃO

### TERMO DE CONSENTIMENTO PARA REALIZAÇÃO DA PESQUISA

Eu, .....,  
Coordenadora da Brinquedoteca Hospitalar do Hospital X em Picos-PI, autorizo a realização da pesquisa sobre *O ser da presença da docência com o dispositivo tablet PC e as teias educacionais de aprendizagens inclusivas na pedagogia hospitalar* que será realizada na brinquedoteca localizada no supracitado hospital pelo pesquisador Alex Sandro Coitinho Sant'Ana, doutorando em educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal do Espírito Santo.

Declaro que fui informada que a pesquisa pretende analisar o uso educativo do *tablet PC* iPad na brinquedoteca hospitalar do Hospital X e autorizo a utilização do aparelho pelas graduandas e crianças participantes da brinquedoteca.

Declaro que fui informada pelo pesquisador que o nome do hospital não será divulgado nos resultados da pesquisa de campo, comprometendo-se, o pesquisador, a utilizar as informações que coletará somente para os propósitos da pesquisa.

Picos-PI, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2013.

\_\_\_\_\_  
Assinatura da Coordenadora da Brinquedoteca Hospitalar  
do Hospital X em Picos-PI

Nome da coordenadora:

.....

Atividade/Cargo/função:

.....

Contato da coordenadora:

.....

\_\_\_\_\_  
Assinatura do pesquisador

## APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO DAS GRADUANDAS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
CURSO DE DOUTORADO EM EDUCAÇÃO

### TERMO DE CONSENTIMENTO E PARTICIPAÇÃO EM PESQUISA

Eu, .....,  
aceito participar da pesquisa sobre *O ser da presença da docência com o dispositivo tablet PC e as teias educacionais de aprendizagens inclusivas na pedagogia hospitalar*, em Picos-PI, do pesquisador Alex Sandro Coitinho Sant'Ana, doutorando em educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal do Espírito Santo.

Declaro que fui informada que a pesquisa pretende analisar o uso educativo do *tablet PC* iPad na brinquedoteca hospitalar do Hospital X.

Como participante da pesquisa, declaro que concordo em ser entrevistada uma ou mais vezes pelo pesquisador em local e duração previamente ajustados, permitindo a gravação das entrevistas.

Declaro que fui informada pelo pesquisador que tenho a liberdade de deixar de responder a qualquer questão ou pergunta, assim como recusar, a qualquer tempo, participar da pesquisa, interrompendo minha participação, temporária ou definitivamente.

Declaro que fui informada pelo pesquisador que meu nome não será divulgado nos resultados da pesquisa, comprometendo-se, o pesquisador, a utilizar as informações que prestarei somente para os propósitos da pesquisa.

Picos-PI, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2013.

\_\_\_\_\_  
Assinatura da Entrevistada

Nome da entrevistada:

.....

Atividade/Cargo/função:

.....

Contato da entrevistada:

.....

\_\_\_\_\_  
Assinatura do pesquisador

**APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO Nº 01**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
CURSO DE DOUTORADO EM EDUCAÇÃO

DOUTORANDO: Alex Sandro Coitinho Sant'Ana

QUESTIONÁRIO Nº: 01

DATA: ...../...../.....

PARTICIPANTE: .....

CARGO/FUNÇÃO QUE OCUPA: .....

**QUESTIONÁRIO PARA AS GRADUANDAS EM PEDAGOGIA  
PARTICIPANTES DA BRINQUEDOTECA HOSPITALAR DO HOSPITAL X**

1. Há quanto tempo você atua na brinquedoteca hospitalar?
2. Quem são os colaboradores da brinquedoteca hospitalar?
3. Como é a clientela atendida pela brinquedoteca hospitalar?
4. Qual é a rotina de atendimento da brinquedoteca? Que tipos de atividades são ofertados (dirigidas e/ou livres)?
5. Você considera importante a brinquedoteca hospitalar? Por quê?
6. Qual é a função da brinquedoteca hospitalar?
7. Você considera que as crianças e jovens hospitalizados têm direito à aprendizagem orientada no ambiente hospitalar? Por quê?
8. Quais são os impactos da brinquedoteca hospitalar nos sujeitos participantes?
9. Quais são os pontos positivos e negativos da brinquedoteca hospitalar do Hospital X?
10. Você considera sua atuação na brinquedoteca hospitalar como uma prática docente? Por quê?

## APÊNDICE D – CAPTURAS DE TELAS DOS ÍCONES DOS APLICATIVOS E JOGOS INSTALADOS NOS TABLET PCs







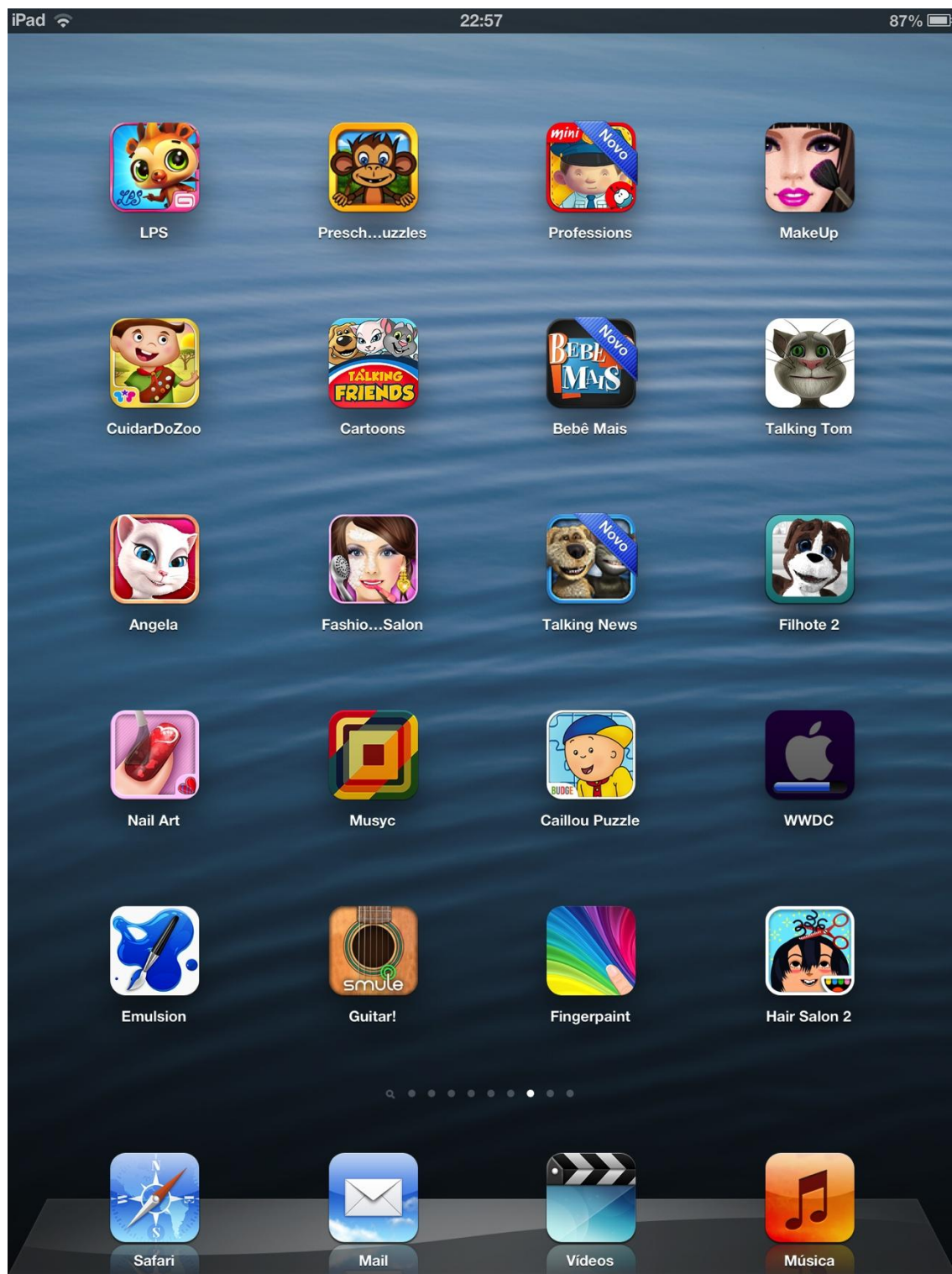






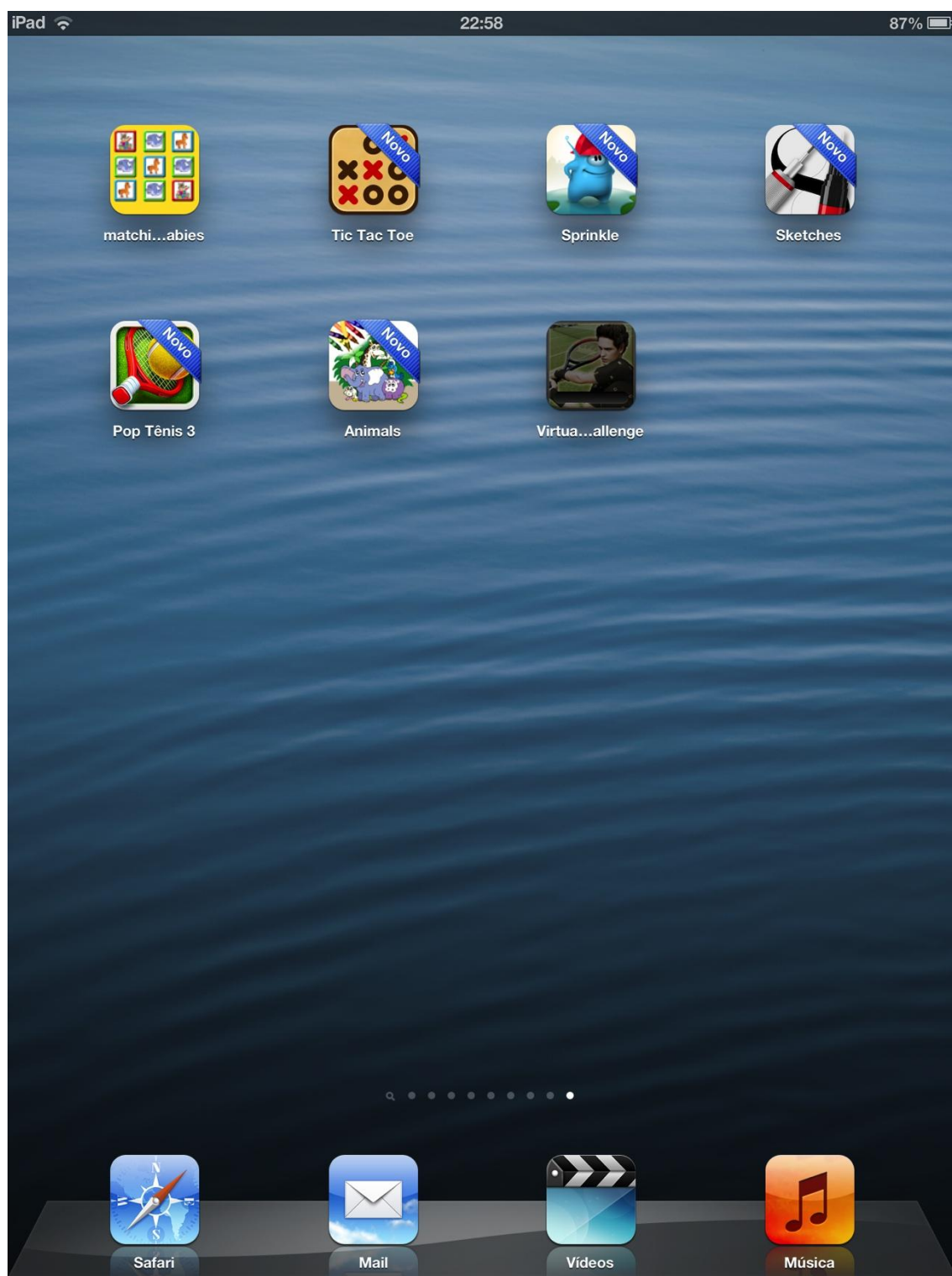














## APÊNDICE E – QUESTÕES PARA A SÉTIMA REUNIÃO DE PESQUISA

1. Início nosso encontro com uma questão elaborada a partir de um dos relatos acerca da brinquedoteca como um espaço de atendimento pedagógico simulado em uma fala da Graduanda C ao tentar estabelecer um território de poder diante de outra fala que descaracterizava seu *estar-ali* no ambiente lúdico-educativo não diretivo. Vocês consideram possível que a brinquedoteca possa se tornar uma espaço de atendimento psicopedagógico tendo o lúdico como um recurso que comporia uma metodologia de intervenção?
2. Como vocês avaliam a polivalência de ser *professor-pedagogo-brinquedista* na brinquedoteca? Mas eu diria até que, em alguns momentos, também ser [psico] pedagogo no ato de escutar e tentar pensar o lúdico para a compreensão da aprendizagem da criança e também de ser educador social, na medida em que há demandas por emissão oral de convites para que os pais e crianças compareçam naquele espaço bem como em alguns enfrentamentos que ocorreram pelo reconhecimento daquele território como um espaço social de poder, enfim, de exercício profissional da Pedagogia.
3. O filósofo Martin Heidegger declarou certa vez que “na técnica, a saber, em sua essência, eu vejo que o homem é posto sob o domínio de uma potência que o leva a revelar seus desafios [...]”. Dessa experiência desafiadora com o uso do *tablet PC* na brinquedoteca, e neste momento manifesto empatia em relação ao fato de terem expressado que possuíam pouca afinidade com o uso da informática, há algo que se arrependem, que fariam de outra forma ou pediriam para que fosse realizado de outra maneira? Há críticas, sugestões, dilemas, conhecimentos, dentre outras possibilidades, que gostariam de expressar neste momento existencial que representa uma tentativa finalização desta pesquisa?



**APÊNDICE F – FOTOS DA BRINQUEDOTECA HOSPITALAR**













## APÊNDICE G – GUIA DE SENTIDO ÔNTICO: MAPA SENTIMENTAL



## APÊNDICE H – MEMORIAL DO PESQUISADOR

Antes de abordar especificamente a minha trajetória de vida profissional, pretendo relatar os estímulos que obtive para interessar-me pelo campo da educação e que certamente possuem conexões de sentidos com o percurso profissional. Minha inserção no âmbito escolar ocorreu inicialmente no jardim de infância, sendo acompanhado de perto por minha mãe que exercia a função de servente na instituição, cargo esse que atualmente possui a nomenclatura modernizada de Assistentes de Serviços Gerais (ASG). Após esse período ingressei em uma escola de nível fundamental e médio onde novamente minha mãe estava lotada, exercendo a mesma função. Estudei o Ensino Fundamental e o Ensino Médio na mesma escola estadual pública da rede de ensino da Secretaria de Educação do Estado do Espírito Santo (SEDU), tendo concluído essa etapa de minha vida escolar aos dezoito anos de idade. Considero que minha relação com a escola teve início nesse contexto familiar, educativo e certamente econômico, em que a escola ingressou no âmbito emocional de minha vida, fazendo com que ela fosse importante não somente em termos de aprendizagens de conteúdos de aprendizagens das diferentes áreas de conhecimento, mas também como um espaço-tempo de formação diretiva para um determinado modo de vida social, estimulando subliminarmente um sentimento de pertencimento a ela inclusive por motivos socioeconômicos.

[...] se passamos batido sobre o atrium da discussão da Educação, podemos deixar transparecer que é sustentada por pressupostos metafísicos e que a formação docente, por sua vez, se dá apenas nos cursos técnicos e universitários desconsiderando que o professor começa seu estágio formativo e profissional quando é, ainda criança, matriculado em sua primeira escola, em conjunção, reitero, com todos os espaços sociais que vivencia, elabora e apreende o mundo (VICTORIO FILHO, 2013, p. 2, em parecer de Qualificação de Pesquisa II de minha tese).

Minha trajetória profissional na área de educação teve início no ano de 2001 quando iniciei o curso de licenciatura plena em Pedagogia na Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) no campus de São Mateus-ES (CEUNES), período em que predominava as políticas neoliberais de desmantelamento da Educação Superior tendo inclusive enfrentado duas greves em meu percurso estudantil. Nesse período lecionei em regime de

designação temporária a disciplina de Língua Estrangeira Moderna Inglês para alunos do Ensino Fundamental, Ensino Médio e Educação de Jovens e Adultos (EJA) em escolas públicas sendo essas instituições pertencentes respectivamente à SEDU e à rede de ensino da Prefeitura Municipal de São Mateus-ES (PMSM).

No ano de 2004, época em que obtive a titulação de licenciado pleno em Pedagogia, acessei informações no *site* do Centro de Educação da UFES sobre a realização de um curso de pós-graduação *lato sensu* em Educação no campus de Vitória-ES sendo que me interessei em cursá-lo. Obtive êxito no processo seletivo e migrei do município de São Mateus-ES para Vitória-ES no ano de 2004 ficando desempregado e vivendo de economias guardadas ao longo do primeiro período em que atuei como professor.

Em 2005, após um período de problemas socioeconômicos em que residi em uma república problemática e ocasionalmente me alimentava de pequenos frutos da vegetação da UFES, logrei êxito em um processo seletivo e atuei novamente como professor de Língua Estrangeira Moderna Inglês pela rede pública de ensino da SEDU recebendo baixos vencimentos que inclusive foi utilizado posteriormente como justificativo para obter isenção no processo seletivo do Mestrado em Educação da UFES em 2006. Nesse período e até os tempos atuais (2014) tenho mantido um contínuo percurso acadêmico em eventos científicos tendo publicado alguns artigos em colaboração com o professor doutor Hiran Pinel e certamente graças à *subjetividade inclusiva* (PINEL; SANT'ANA; et alli, 2005) desse professor-pesquisador foram forjadas as condições para minha sobrevivência no âmbito acadêmico.

No final do ano de 2005 ocorreu um concurso público pela Prefeitura Municipal de Vitória-ES (PMV) tendo obtido aprovação e ingressado em uma trajetória profissional estável no período 2006-2009, mas dessa vez atuando como professor de Informática Educativa em escolas públicas da rede de ensino municipal de Vitória-ES. A atuação nesse âmbito profissional me permitiu perceber alguns problemas nas escolas ligados ao trabalho docente dos professores de Informática Educativa bem como diversas situações problemáticas no que diz respeito ao currículo praticado no laboratório de informática sendo que esses fatos foram propícios para a elaboração do projeto de pesquisa para ingresso no curso de Mestrado em Educação que iniciei no

ano de 2006 sob orientação da professora doutora Janete Magalhães Carvalho.

Ainda no ano de 2006, sob orientação do professor doutor Carlos Eduardo Ferraço, conclui o curso de pós-graduação *lato sensu* em Educação da UFES com uma monografia sobre o tema “Educação e Pós-modernidade”. Este estudo teve por objetivo problematizar o surgimento de um novo contexto social denominado de pós-moderno e inferir algumas implicações para a educação.

No ano de 2007 lecionei em cursos de licenciatura plena da UFES e destaque, em especial, a disciplina “Educação e Inclusão”, que foi um marco do início de minhas problematizações no âmbito acadêmico, pois tal espaço de docência no ensino superior me possibilitou produzir algumas problematizações em sala de aula com os alunos de um curso de licenciatura plena acerca da importância emergente da educação social e de sua relação com os processos de inclusão digital. Vale ressaltar que no ano de 2005 participei da organização do evento “I Seminário de Educação Não-Escolar: Um Enfoque em Educação Social” sob a coordenação do professor Hiran Pinel.

Em 2008, sob orientação da professora Janete Magalhães Carvalho, conclui o curso de Mestrado em Educação com uma dissertação sobre o currículo e o trabalho docente do professor de Informática Educativa da rede municipal de ensino de Vitória-ES. Ainda no ano de 2008, com o objetivo de divulgar os resultados da pesquisa, apresentei trabalhos no evento nacional “XIV ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino” ocorrido em Porto Alegre-RS e no evento internacional “IV Colóquio Luso-brasileiro sobre Questões Curriculares” ocorrido em Florianópolis-SC, mas em virtude dessa ação acadêmica ocorreram cortes de ponto em uma das escolas em que trabalhava, sendo que embora tivesse o aval da coordenação pedagógica para comparecer ao evento houve posterior discordância da frequentemente ausente gestora da escola.

Uma combinação de fatores negativos como a falta de êxito em ingressar no curso de Doutorado em Educação da UFES no ano de 2008, a morte de um irmão com deficiência visual por problemas cerebrais em 2009, a precarização das condições de trabalho docente na rede de ensino pública em que eu atuava e as implicações da desvalorização salariais ligadas a esse

processo geraram transtornos em minha vida pessoal, profissional e acadêmica tendo incidências ainda no plano econômico e de projeção de uma vida autossustentável. Nesse sentido a perspectiva de atuação permanente na Educação Superior se transformou em uma meta a fim de buscar uma nova perspectiva não somente profissional, mas também de atuação acadêmico-científico no âmbito institucional gerando ainda implicações positivas no plano econômico devido à valorização do magistério superior ocorrida no final da primeira década do século XXI permitindo assim condições autossustentáveis de vida social e acadêmica. Tal meta foi alcançada em 2009 ao obter aprovação em primeiro lugar em um concurso público para professor efetivo do curso de Pedagogia para atuar no Campus Senador Helvídio Nunes de Barros da Universidade Federal do Piauí (UFPI).

Desde 4 de agosto de 2009 exerço a função de professor assistente do curso de Pedagogia da UFPI em um campus localizado em Picos-PI e desenvolvo atividades de ensino visando à formação de graduandos em Pedagogia, atividades de pesquisa com engajamento em apresentação de trabalhos em eventos regionais, nacionais e internacionais e atividades de extensão, além de coordenar o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) da área de Pedagogia no campus em que atuo. Nessa instituição lecionei quatro vezes disciplinas na área de Educação Especial e Inclusiva, exerci a função de professor de salas ambientes em um curso de pós-graduação à distância utilizando um ambiente virtual de aprendizagem *on-line* além de atuar no período de recesso no curso de Pedagogia viabilizado pelo Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR). Nesse sentido, a atuação na universidade tendo como horizonte a formação de professores permeou meu âmbito de atuação nesses diferentes espaços-tempos, inclusive no âmbito da extensão universitária cujo projeto foi contemplado com recursos do Ministério da Educação (MEC) mediante aprovação no Programa de Extensão Universitária (ProExt) no ano de 2010.

Retomando a temática da educação social, em uma perspectiva de educação aberta e a distância, eu exerço de forma voluntária e sem fins lucrativos a edição de um *blog* na Internet (<http://blog.professoralex.com>) onde tenho por objetivo a problematização de diversas questões contemporâneas ligadas à educação e às novas tecnologias digitais em que tento criar um



*tempo-espaço* de divulgação e participação da *inteligência coletiva* (LÉVY, 1999) em *fluxos de aprendizagens* sobre educação. Ressalto que as atividades de cunho voluntário não são uma novidade recente em minha vida, pois no âmbito acadêmico atuei como bolsista voluntário do laboratório de informática no CEUNES/UFES, como estagiário de Iniciação Científica e também participei de estágio em docência na Educação Superior, sendo todas essas atividades desenvolvidas da graduação até a pós-graduação *lato sensu* e *stricto sensu*.

Minha perspectiva de atuação docente na contemporaneidade é a de não se limitar ao âmbito escolar da sala de aula, pois a educação está inserida atualmente em uma *sociedade em rede* (CASTELLS, 1999), com novas técnicas e tecnologias extremamente úteis socialmente e que estão sendo importantes na aprendizagem dos *agentes aprendentes* (ASSMANN, 2004) bem como definindo novos campos de atuação, inclusive de estágio supervisionado para os discentes universitários de cursos de licenciatura. Portanto considero de especial interesse os novos espaços de aprendizagem psicossociais que estão sendo forjados na Internet e as possíveis implicações na formação humana na medida em que produzem movimentos de inclusão em fluxos de transformação contínua. No entanto tais fluxos atualmente estão sendo produzidos também via intenso uso de dispositivos móveis, sendo especificamente o uso do *tablet PC* uma das motivações para a apresentação do projeto de pesquisa nas Qualificações I e II.

O investimento na discussão problematizadora da Educação contemporânea em qualquer dos seus muitos e complexos aspectos já define a positividade do tema da pesquisa. Quando o aspecto selecionado da investigação é a relação presença, virtualidade, técnica/tecnologia e ambiente institucional não escolar, aqui o hospital, amplia o desafio e o interesse do auditório seja este o dos estudiosos das especificidades da Educação, seja o dos interessados advindos de áreas que tangenciam a Educação ou mesmo dos não iniciados. Portanto, considero a temática da pesquisa oportuna no fórum de pesquisa, estudos e produção intelectual da Educação brasileira contemporânea, sobretudo, no âmbito da investigação dos seus atravessamentos pela formidável oferta de tecnologia da informação e comunicação. Considero também útil e urgente à reflexão sobre a conjugação, ponto crucial da pesquisa, da presença com a virtualidade em espaços de ensino e aprendizagem alternativos à sala de aula convencional, visto que são aspectos cada vez mais desafiadores na medida em que todos os espaços praticados, para além ou aquém da oficialidade escolar, são inexoravelmente planos de aprendizagem. Assim como o encontro inevitável com os dispositivos TICs de hoje implicam na dilatação e redução da presença do docente com todas as decorrências positivas

ou não que dessa ‘plasticidade’ possam advir. Tudo isso leva a outro ponto central da pesquisa que diz respeito à formação docente face ao aludido panorama de desafios, o que corrobora com a pertinência do tema (VICTORIO FILHO, 2013, p. 1, em parecer de Qualificação de Pesquisa II de minha tese).

Mediante orientações estabelecidas com o Prof<sup>o</sup>. Dr. Hiran Pinel pude compreender novas possibilidades de percurso na pesquisa de campo, mediante especialmente a perspectiva de pesquisa fenomenológica-existencial com referencial teórico em Heidegger e teóricos que dialogam com essa vertente filosófica. Neste sentido busquei estabelecer conexões entre meus interesses acadêmicos e profissionais na área de educação e tecnologias e os interesses acadêmicos da linha de pesquisa Diversidade e Práticas Educacionais Inclusivas do PPGE-UFES. Para isso defini o objeto de pesquisa estabelecendo conexões entre a formação de professores e pedagogos (graduandas de licenciatura plena em Pedagogia), a didática (ser da presença da docência), a tecnologia digital (*tablet PC*) e a educação especial/inclusiva (Pedagogia Hospitalar). De certa forma iniciei uma pré-pesquisa desde as aulas do doutorado, fazendo uso do *tablet PC* iPad em meus estudos e dessa forma sentindo as possibilidades e desafios advindos do uso dessa tecnologia digital. Com base nessa experiência sensitiva bem como em revisões de literatura e mediante produção teórica própria advinda da pesquisa de campo é que apresento esta tese de doutorado em educação.

## REFERÊNCIAS

ASSMANN, Hugo. **Reencantar a Educação**: Rumo à sociedade aprendente. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2004. 251 p. ISBN 978-85-326-2024-8.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Tradução de Roneide Venancio Majer. V. 1. 6. ed. rev. e atual. São Paulo: Paz e Terra, 1999. 698 p. (Série A era da informação: economia, sociedade e cultura). ISBN 85-219-0329-4.

JPSINDY. **O espelho**. Site de Poesias, 2006. Disponível em: <<http://sitedepoesias.com/poesias/14931>>. Acesso em: 17 fev. 2013.

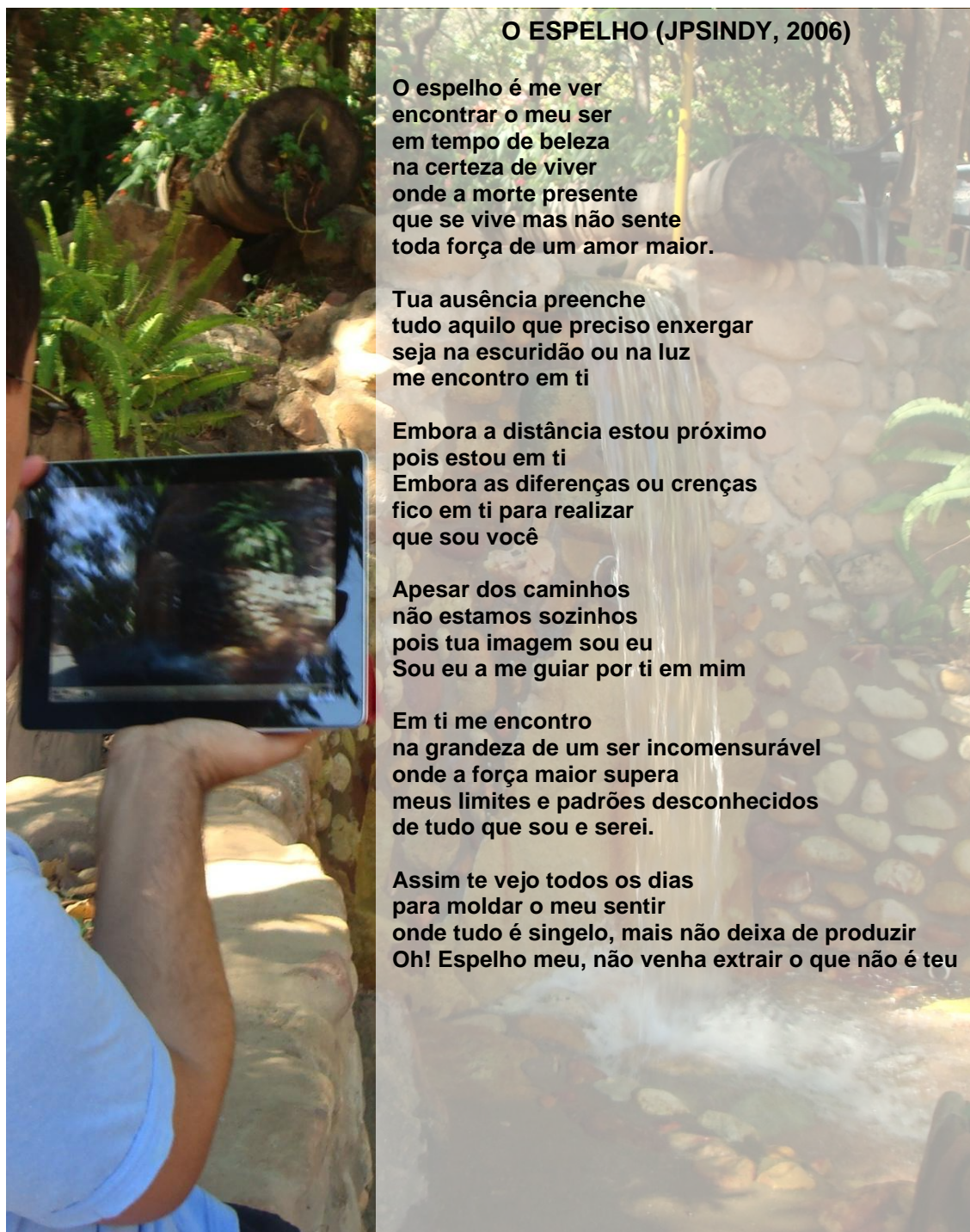
LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999. (Coleção TRANS). ISBN 85-7326-126-9.

PINEL, Hiran; SANT’ANA, Alex Sandro C.; COLODETE, Paulo Roque; et al. Dora e Josué: (Pró)curando uma “subjetividade inclusiva” em contextos não escolares informais a partir dos escolares, na filmica de Walter Salles, “Central

do Brasil”. In: Seminário Capixaba de Educação Inclusiva, 9., 2005, Vitória. **Anais Resignificando conceitos e práticas: a contribuição da produção científica**. Vitória: Fórum Permanente de Educação Inclusiva/ES, 2005. v. 1, p. 304-306.

VICTORIO FILHO, Aldo. **Parecer de qualificação da pesquisa - O ser da presença da docência com o dispositivo tablet PC e as teias educacionais de aprendizagens inclusivas na pedagogia hospitalar**. Vitória: PPGE-UFES, 2013.

## APÊNDICE DO MEMORIAL

**O ESPELHO (JPSINDY, 2006)**

O espelho é me ver  
encontrar o meu ser  
em tempo de beleza  
na certeza de viver  
onde a morte presente  
que se vive mas não sente  
toda força de um amor maior.

Tua ausência preenche  
tudo aquilo que preciso enxergar  
seja na escuridão ou na luz  
me encontro em ti

Embora a distância estou próximo  
pois estou em ti  
Embora as diferenças ou crenças  
fico em ti para realizar  
que sou você

Apesar dos caminhos  
não estamos sozinhos  
pois tua imagem sou eu  
Sou eu a me guiar por ti em mim

Em ti me encontro  
na grandeza de um ser incomensurável  
onde a força maior supera  
meus limites e padrões desconhecidos  
de tudo que sou e serei.

Assim te vejo todos os dias  
para moldar o meu sentir  
onde tudo é singelo, mais não deixa de produzir  
Oh! Espelho meu, não venha extrair o que não é teu